PlayStation

PAL

STREET FIGHTER™ ZERO PLUS

Virgin INTERactive

CAPCOM®

PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

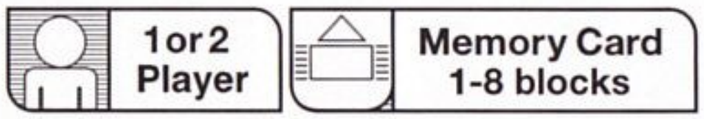
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., 1999. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Développé par Capcom Co., Ltd.



SLES-02598

CAPCOM®

Message spécial de la part de CAPCOM ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi STREETFIGHTER EX2 PLUS™ pour votre console PlayStation®. Nous sommes fiers de vous fournir ce nouvel élément qui viendra enrichir votre collection de jeux vidéo.

© 2000 CAPCOM CO. LTD. TOUS DROITS RESERVES

CAPCOM, le LOGO CAPCOM et STREET FIGHTER sont des marques déposées de CAPCOM CO.,LTD. STREET FIGHTER EX2 PLUS™ est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD.

"PlayStation® et les logos PlayStation® sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Avertissement sur l'épilepsie

AVIS AUX PROPRIETAIRES DE TELEVISEURS A ECRAN DE PROJECTION :
Ne branchez pas votre console PlayStation® sur un téléviseur à écran de projection sans avoir préalablement consulté la notice d'emploi de votre téléviseur. A moins qu'il ne soit de type LCD, cela pourrait endommager définitivement votre écran.

ENTRETIEN DE VOTRE CD PLAYSTATION®

- **Ce disque compact est conçu pour être utilisé exclusivement avec la console PlayStation®.**
- **Ne le tordez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez dans aucun liquide.**
- **Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil, ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.**
- **N'oubliez pas de faire des pauses durant les longues parties.**
- **Gardez ce CD propre. Tenez toujours ce disque par les tranches, et rangez le dans son étui de protection lorsque vous ne vous en servez pas. Nettoyez le disque avec un tissu non–peluchant propre et sec en l'essuyant en lignes droites partant du centre vers les bords extérieurs. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.**

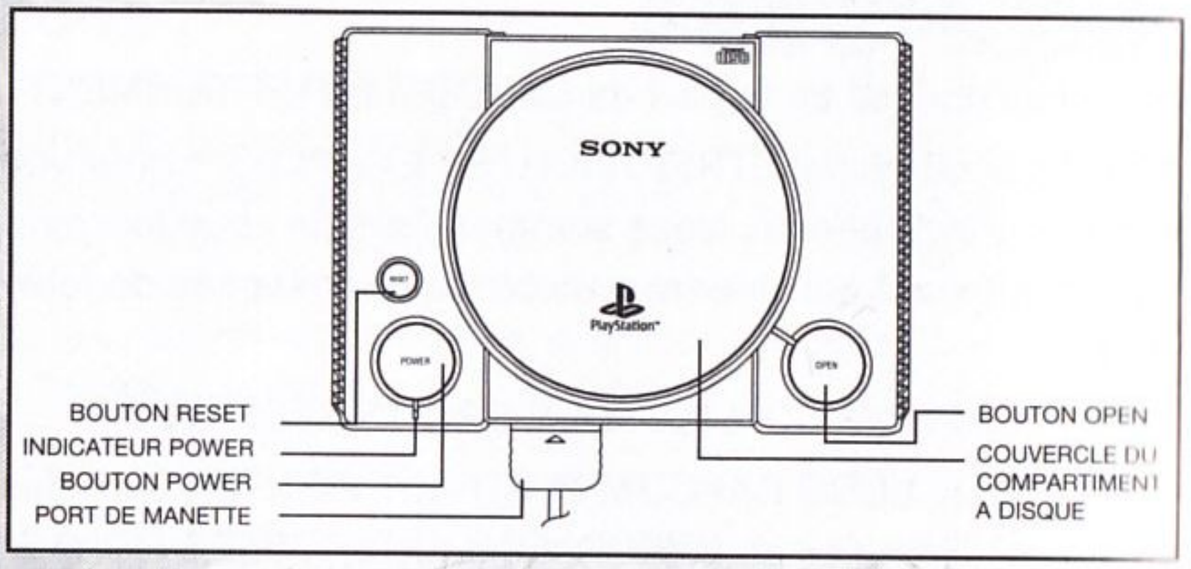
CAPCOM ON-LINE

http://www.capcom.com
Visitez notre site web pour connaître les dernières nouveautés de CAPCOM ou pour regarder les jeux en ligne qui y sont présentés !Vous pouvez également nous envoyer un mail à l'adresse megamail@capcom.com pour obtenir de l'aide ou découvrir les nouveautés de CAPCOM !

SOMMAIRE

Installation 2
Memory Cards (Cartes Mémoire) 2
Commandes par défaut 3
Ecran de combat 4
Démarrage du jeu 5
Règles de combat 5
Coups Principaux 6
Modes de jeu 8
Arcade 8
Versus 8
Options 8
Mode Entraînement 10
Mode Tournage 11
Seance Cinema 13
Jeu Bonus 13
Personnages 14
Ryu 14
Ken 14
V. Rosso 15
Sagat 15
Darun 16
Nanases 16
Vega 16
Chun Li 17
Guile 17
Zangief 17
Dhalsim 18
Blanka 18
Pullum 18
Doctrine Dark 19
Jack 19
Hokuto 20
Bison 20
Skullo 21
Sharon 21
Area 22
Garuda 22
Kaira 23
Shadow Geist 23
Assistance Technique 24

INSTALLATION



Branchez votre console PlayStation® conformément aux instructions figurant dans son mode d'emploi. Veillez à ce que la console soit hors tension avant d'insérer ou de retirer un disque. Fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez les manettes et allumez votre console. Suivez les instructions affichées à l'écran pour démarrer une partie.

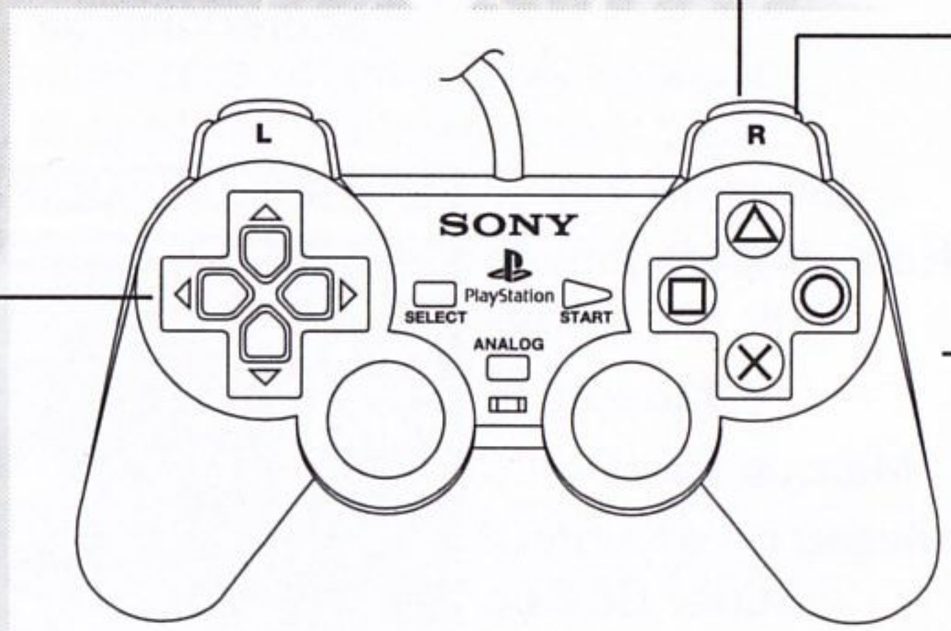
CONSEIL : pour obtenir des indices, visualisez les démos avant de commencer à jouer.

MEMORY CARDS (CARTES MÉMOIRE)

Pour enregistrer les paramètres et les résultats d'une partie ou pour continuer une partie sauvegarder, insérez une Memory Card (Carte Mémoire) dans la fente pour Memory Card N°1 de la console PlayStation® AVANT de commencer à jouer (si vous ne disposez pas d'une Carte Mémoire, vous ne pourrez pas sauvegarder les paramètres du jeu ni les résultats).

N'insérez ou ne retirez aucun périphérique ni aucune Memory Card (Carte Mémoire) lorsque la console est sous tension. Vérifiez qu'il y a suffisamment de blocs libres sur la Memory Card (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

COMMANDES PAR DEFAUT



Touche R2
• Coup de pied puissant

Touche R1
• Coup de poing puissant

▲ - Annuler une sélection
– Coup de poing moyen
● - Coup de pied moyen
■ – Coup de poing léger
× - Confirmer une sélection
– Coup de pied léger

TOUCHES DIRECTIONNELLES
Dans les écrans et les menus, elles servent à sélectionner les modes et les personnages.
Pendant la partie, elles permettent de diriger votre personnage.

- ↑ Saut vertical
- ↗ Saut avant en diagonale
- → Avancer
- ↘ S'accroupir
- ↓ S'accroupir
- ↙ Garde accroupie
- ← Reculer / Garde debout
- ↖ Saut arrière en diagonale

Ces commandes sont valables pour un personnage orienté vers la droite. Inversez-les s'il est dirigé vers la gauche.

Les commandes répertoriées sur cette page sont également valables pour les manettes analogiques (DUAL SHOCK)

Touche START (de mise en marche)

. Lancer le jeu/ Ignorer la démo
. Pause / Reprendre
. Entrée du joueur 2

Touche SELECT (de sélection)

. Retour à l'écran précédent lors de la sélection du mode de jeu.

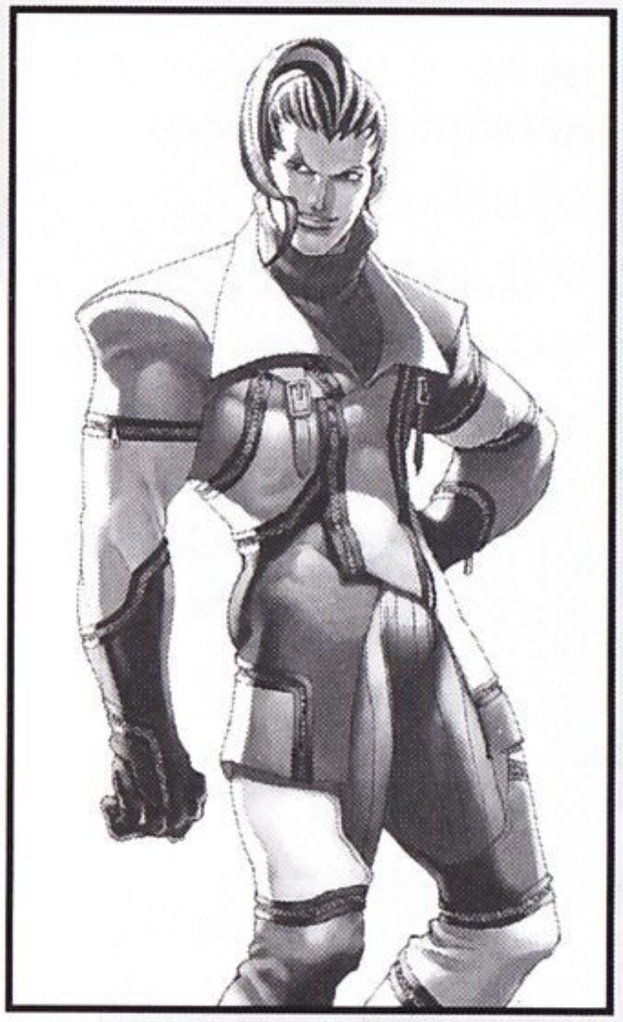
REMARQUES

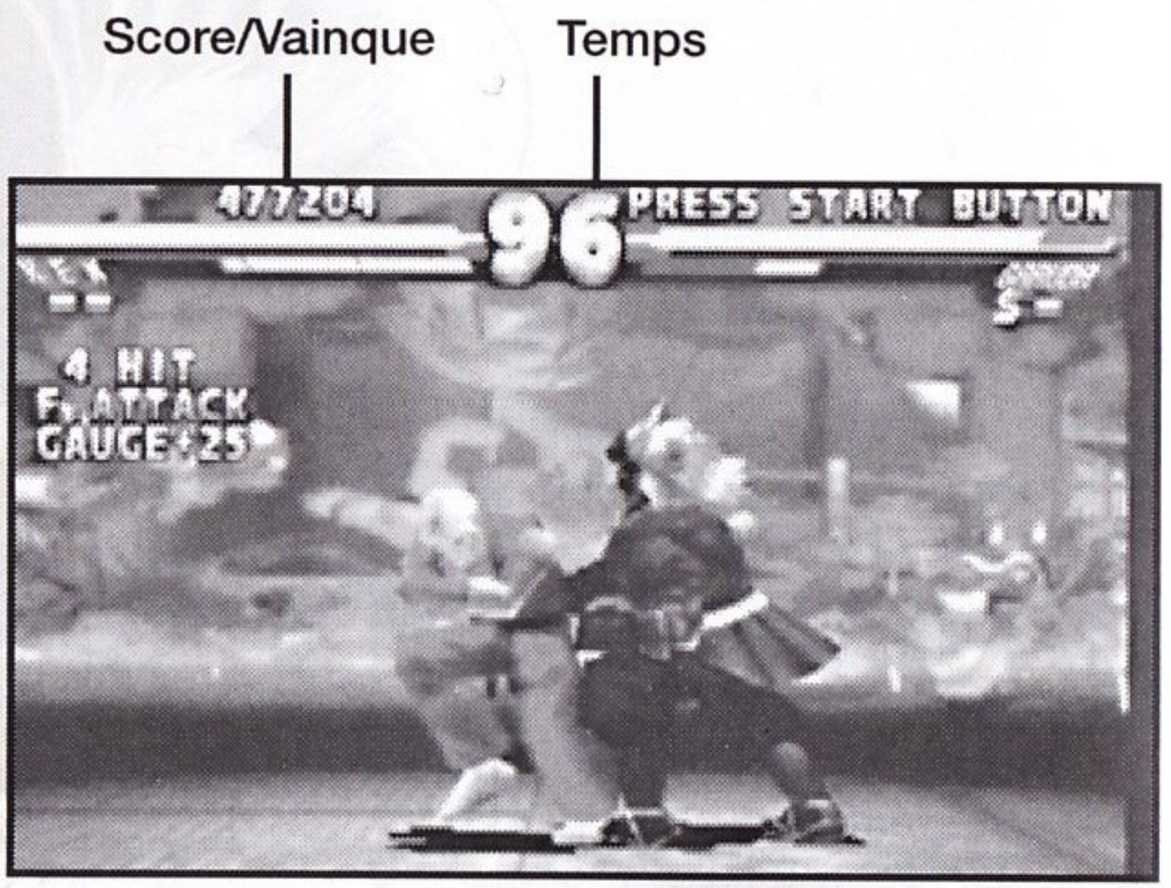
. Il s'agit là de la configuration par défaut des touches. Pour la modifier, utilisez l'option Configuration des Touches du mode Options (voir page 10).
. Les manettes analogiques (DUAL SHOCK) gauche et droite ne sont pas utilisées pour ce jeu.
. Ce jeu n'est pas compatible avec la fonction "vibrations" de la manette analogique (DUAL SHOCK).

Réinitialisation en cours de jeu :

. Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour afficher le menu Pause, sélectionnez le menu Mode, puis sélectionnez Yes (Oui) pour revenir à l'écran du menu Mode.
. Maintenez la touche SELECT (de sélection) enfoncée et appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour revenir à l'écran d'accueil.

ECRAN DE COMBAT





SCORE/VAINQUEUR - Indique le score actuel du personnage ainsi que le vainqueur du round.

TEMPS – Temps restant.

JAUGE DE VITALITE – Vitalité de votre personnage.

NOM DU PERSONNAGE – Identifie votre personnage.

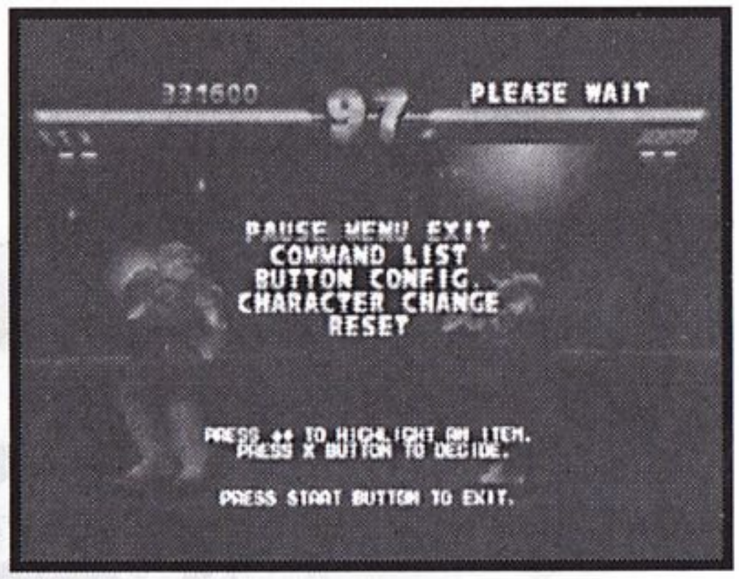
COUPS – Nombre de coups exécutés par votre personnage lors du dernier assaut.

MESSAGES – Messages divers concernant le combat.

MARQUE DE VICTOIRE – Nombre de rounds remportés par un personnage.

COMPTEUR SUPER COMBO (SC) – La barre de couleur se remplit à mesure que votre personnage attaque ou pare les coups de son adversaire. Lorsqu'elle est pleine, votre personnage peut avoir recours à des coups spéciaux. Vous pouvez augmenter le niveau du compteur SC jusqu'au niveau 3. Il vous est alors possible de briser la garde de votre adversaire ou bien d'exécuter différents coups tels que des Excel, des Super Combos et des Meteor Combos.

DEMARRAGE DU JEU



Sur tous les écrans de menu, utilisez les touches directionnelles pour sélectionner vos options et appuyez sur la touche X pour confirmer votre choix.

1. Dans l'écran d'accueil, appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour afficher l'écran MODE SELECT (sélection du mode). Sélectionnez le mode de jeu de votre choix.
2. Ensuite, choisissez votre combattant.
3. Pendant le jeu, appuyez sur la touche START(de mise en marche) pour afficher le menu PAUSE, puis sélectionnez une option :

PAUSE MENU EXIT (Quitter le menu Pause) – Reprendre le jeu

COMMANDS LIST (Liste des commandes) – Afficher les commandes pour les coups spéciaux de votre personnage

CONFIGURATION DES TOUCHES – Modifier la configuration des touches (voir page 10)

CHARACTER CHANGE (Changement de personnage) – Revenir à l'écran de sélection du combattant

RESET (Réinitialisation) – Revenir à l'écran d'accueil

REGLES DE COMBAT

VICTOIRE – Le premier combattant qui réussit à épuiser la jauge de vitalité de son adversaire remporte le round. Le premier combattant qui remporte deux rounds sur trois (paramètre par défaut) gagne le match. Vous pouvez modifier lle nombre de rounds dans le Mode Options (voir page 8).

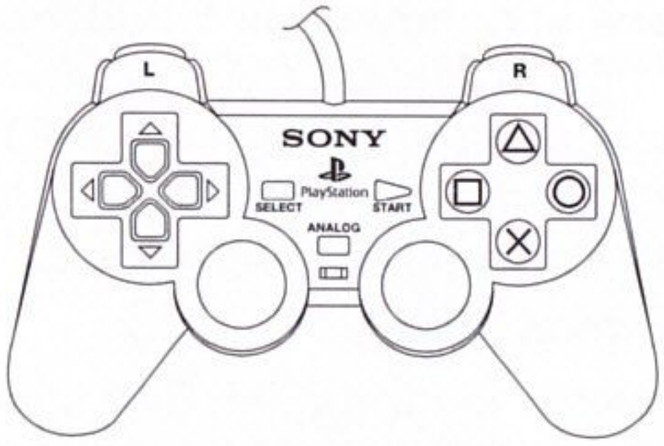
TEMPS IMPARTI – Chaque round a une durée limitée. Si à la fin du temps imparti aucun des deux adversaires n'a épuisé sa jauge de vitalité, la manche le personnage possédant alors la jauge la plus élevée remporte le round.. (Vous pouvez activer ou non la limite de temps).

ON/OFF (activé/désactivé) en mode Options, voir page 8 - Lorsque l'option Off (Désactivé) est sélectionnée, la manche se poursuit jusqu'à la victoire d'un combattant (voir ci-dessus).

MATCH NUL – Il y a match nul lse trouve lorsque la jauge de vitalité des deux combattants est épuisée au même moment (double KO) ou lorsqu'elle se trouve..exactement au même niveau à la fin du temps imparti.

COUPS PRINCIPAUX

COUPS NORMAUX – Les coups de poing et de pied ont trois niveaux de force : léger, moyen et puissant. Les attaques légères sont rapides et vous permettent d'enchaîner les coups. Les attaques puissantes affaiblissent considérablement votre adversaire, mais sont lentes. Les attaques moyennes correspondent à un niveau intermédiaire entre les attaques légères et puissantes.



Commandes par Défaut
R1- Coup de poing puissant CGP
R2- Coup de pied puissant CDP
▲ - Coup de poing moyen CGM
● - Coup de pied moyen CDM
■ – Coup de poing léger CGL
× – Coup de pied léger CDL

COUPS SPECIAUX

Vous pouvez réaliser des coups spéciaux en entrant des commandes spécifiques (TOUCHE DIRECTIONNELLE + touche d'attaque). Reportez-vous aux pages 14-23 pour obtenir une liste des coups spéciaux de chaque combattant. Touches directionnelles pour obtenir une liste des coups pour obtenir la liste des coups indiquées pour un personnage tourné vers destinées à un personnage orienté vers si votre personnage est tourné si votre personnage est dirigé

TACTIQUES DE DEFENSE

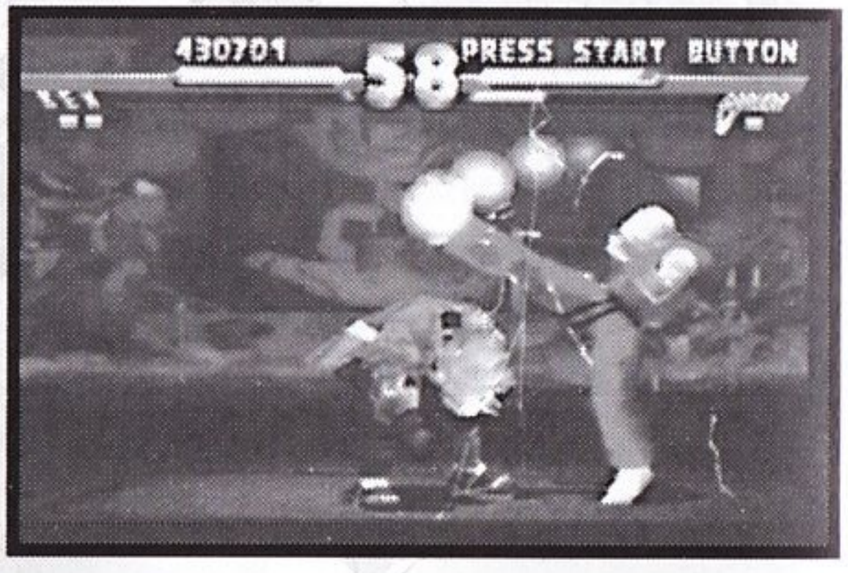
←or ↙
Vous pouvez parer des coups en position debout ou accroupie.

PROJETER

→ or ← + Coup de poing moyen ou puissant à côté de l'adversaire
Les jetés sont efficaces pour détourner l'attention d'un adversaire ou le désorienter. Certains personnages peuvent également avoir recours à un coup de pied moyen ou puissant pour projeter leur adversaire.

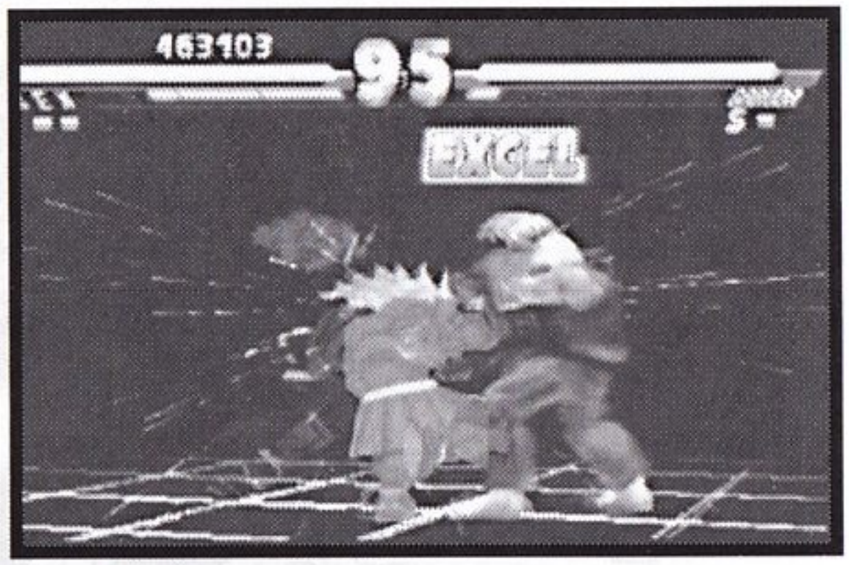
BRISER LA GARDE

Coup de poing + Coup de pied de la même force. En associant les deux coups, vous briserez la défense de l'adversaire requis Pour cela, votre compteur SC doit être au niveau 1.



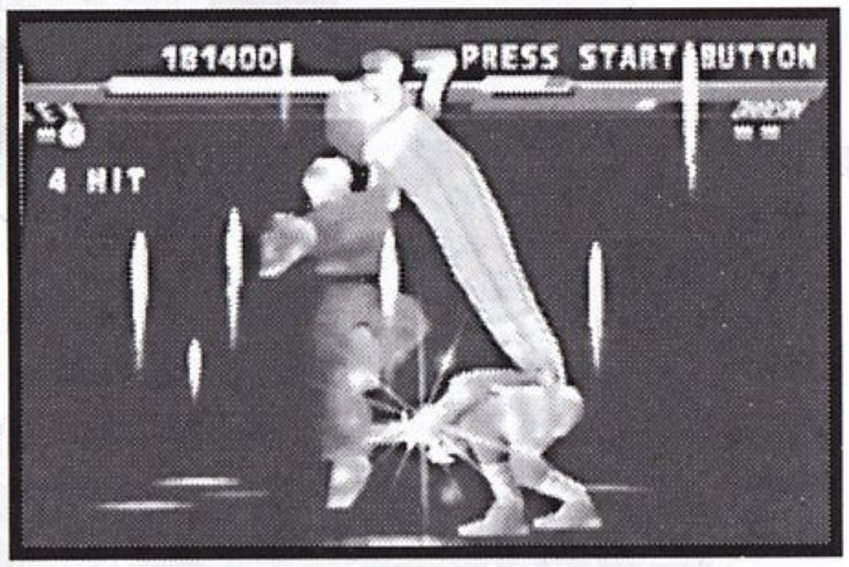
COUPS PRINCIPAUX

EXCEL **Coup de poing + Coup de pied de forces différentes**
Au cours d'un Excel, vous pouvez associer presque tous vos coups et réaliser ainsi une combinaison dévastatrice.



SUPER COMBO
Ce coup est plus puissant que tous les coups spéciaux et provoque de sérieux dégâts requis Pour cela, votre compteur SC doit être au niveau 1.

METEOR COMBO
C'est le coup le plus puissant. Pour le réaliser, il faut avoir atteint le niveau 3 du compteur SC.

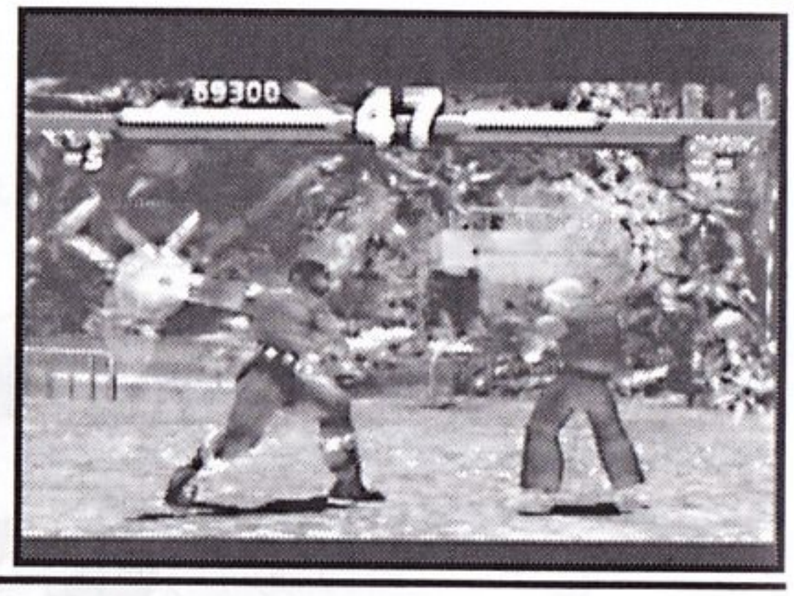


SUPER CANCEL
Après avoir réalisé un coup spécial ou un Super Combo, enchaînez immédiatement un second Super Combo. Ce coup vous permet de briser la défense de votre adversaire.

CANCEL BREAK
Si votre adversaire bloque votre coup spécial ou votre Super Combo, de votre adversaire. Ripostez immédiatement en brisant sa garde afin d'empêcher votre adversaire de se défendre.

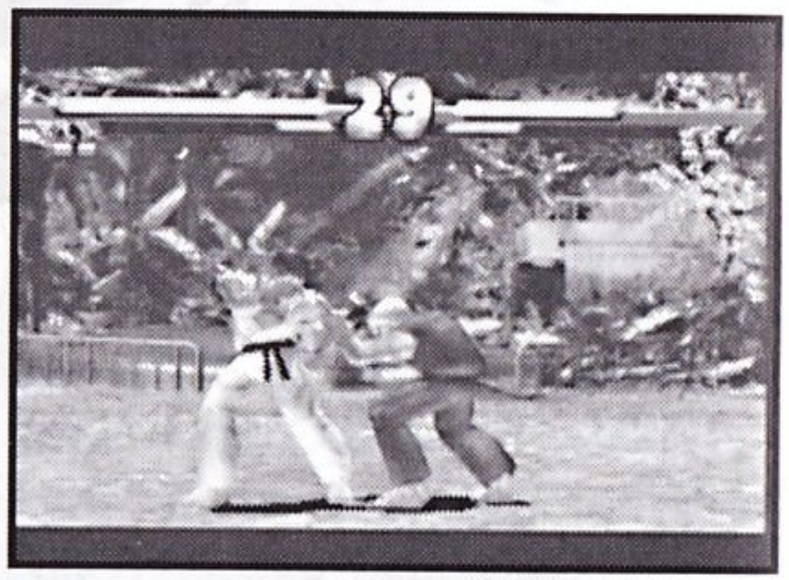
MODES DE JEU

ARCADE ACTION (Mode Arcade)



Pour gagner, vous devez vaincre des personnages contrôlés par l'ordinateur. Chaque combattant possède sa propre manière d'exprimer sa satisfaction lors de ses victoires. Si vous perdez, rien ne vous empêche de continuer.

VERSUS ACTION (Mode Versus)



Affrontez un autre joueur au cours d'un combat singulier. Le vainqueur est déterminé après chaque match. Sélectionnez

VS Battle (Combat en Tournoi) ou Team Battle (Combat en Equipe).

VS BATTLE (Combat en Tournoi) – Choisissez les personnages et définissez les handicaps

TEAM BATTLE (Combat en Equipe) – Choisissez le nombre de combattants par équipe (entre 1 et 5). Ensuite, sélectionnez les personnages. (Pendant cette opération, maintenez la touche L2 enfoncée pour masquer votre sélection à l'autre joueur.)

OPTION MENU (Menu Options)

Ce menu permet de sélectionner les paramètres du jeu.

GAME OPTION (Options de jeu)

DIFFICULTY (Niveau de difficulté) – Réglez la puissance de l'ordinateur en mode Arcade.

DAMAGE (Niveau d'impact) – Réglez le niveau d'impact des attaques.

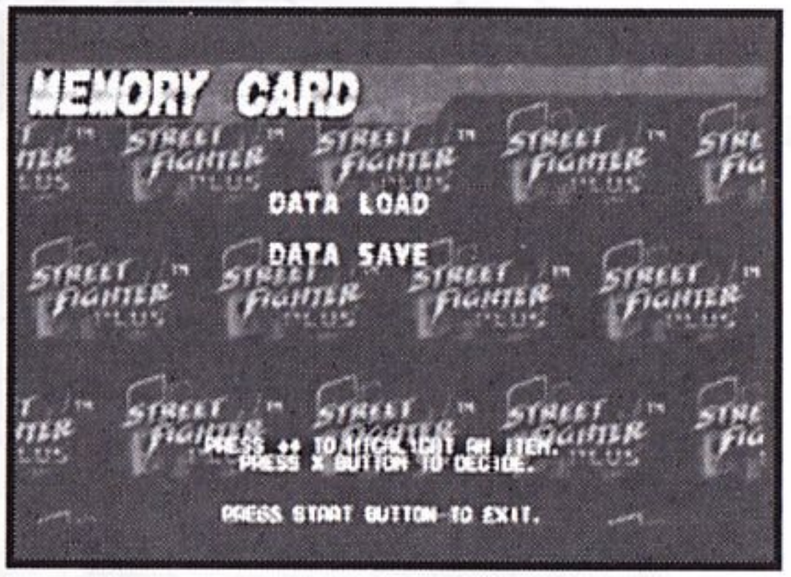
TIME STOP (Limite de temps) – Activez (ON) ou non (OFF) la limite de temps.

ROUND (VS CPU/HUMAN) (Rounds - Contre CPU/Joueur) – Sélectionnez le nombre de rounds par match.

SHORT CUT (Raccourci) – Activez cette option (ON) pour raccourcir le temps de chargement.
HANDICAP (VS ONLY) (Handicap ; en mode Versus uniquement) – Activez ou désactivez (ON/OFF) les réglages relatifs au handicap pour le mode Versus.
DEFAULT (Paramètres par défaut) – Choisissez cette option pour restaurer tous les paramètres par défaut.

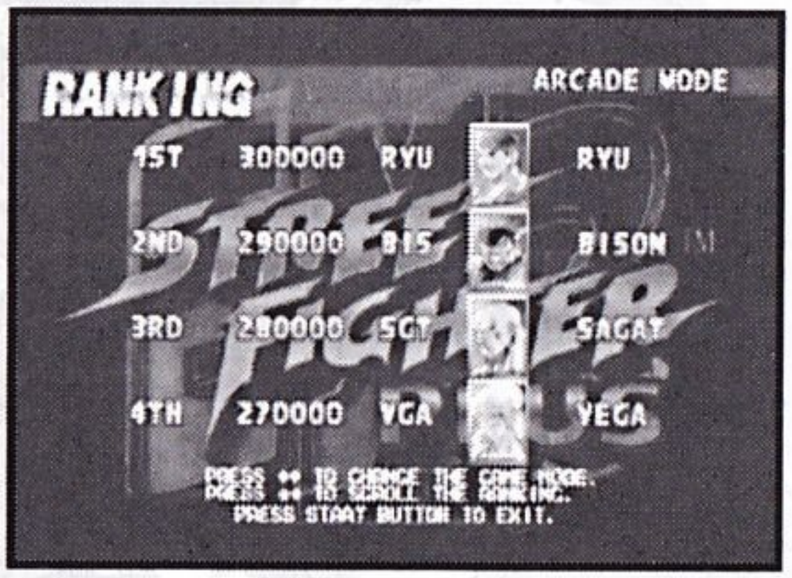
SOUND OPTION MENU (Menu Options Sonores)

SOUND TYPE (Type de son) – Choisissez entre une sortie audio Stereo (stéréo) ou Monaural (mono).
BGM VALUE (Volume de la musique de fond) – Réglez le volume de la musique de fond.
SE VOLUME (Volume des effets sonores) – Réglez le volume des effets sonores.
BGM TEST (Test de la musique de fond) – Ecoutez un échantillon de la musique de fond en suivant les instructions à l'écran.

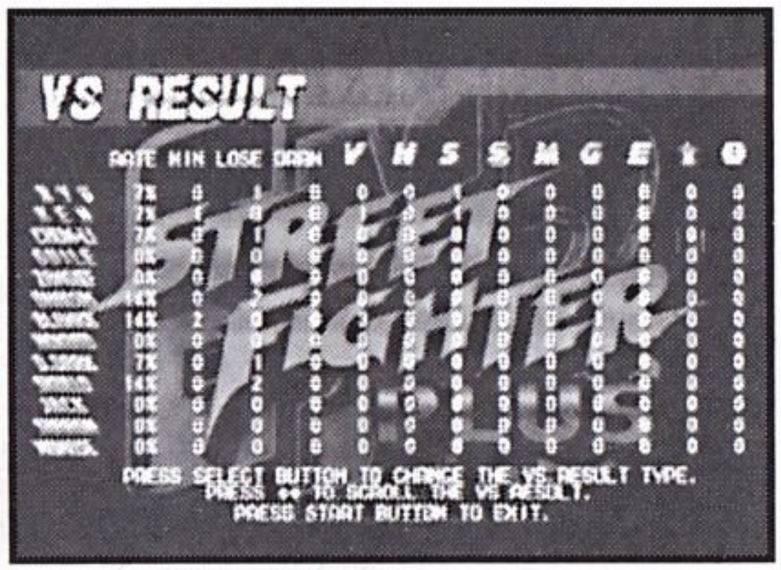


MEMORY CARDS (CARTES MÉMOIRE)

DATA LOAD (Chargement des Données) – Chargez des données précédemment sauvegardées sur une Memory Card (Carte Mémoire). Pour cela, vous devez disposez d'un bloc libre sur votre Carte Mémoire. Sauvegardez des.
DATA SAVE (Sauvegarde des données) – Permet de sauvegarder les données sur votre Memory Card (Carte Mémoire).
AUTO SAVE (Sauvegarde automatique) – Activez (ON) cette option pour sauvegarder automatiquement vos données lorsque vous quittez un mode de jeu.
DATA BASE (Base des Données)
RANKING (Score) – Consultez vos scores pour chaque mode de jeu.
Utilisez les touches directionnelles pour passer d'un mode de jeu à un autre.



VS RESULT (Résultats des matchs en mode Versus) – Consultez les résultats de tous les personnages en mode Versus. Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour obtenir les résultats en pourcentages.
CONFIGURATION DES TOUCHES
Modifiez la configuration des touches pour les deux joueurs.
PUNCH X 3 OR KICK X 3 (Coup de poing X 3 ou Coup de pied X 3) – Définissez une commande permettant d'exécuter 3 coups de poing ou 3 coups de pied simultanément.
EXCEL – Choisissez une commande vous permettant d'exécuter des EXCEL.
GUARD BREAK (Briser la Garde) – Choisissez une commande vous permettant de briser la garde de votre adversaire.

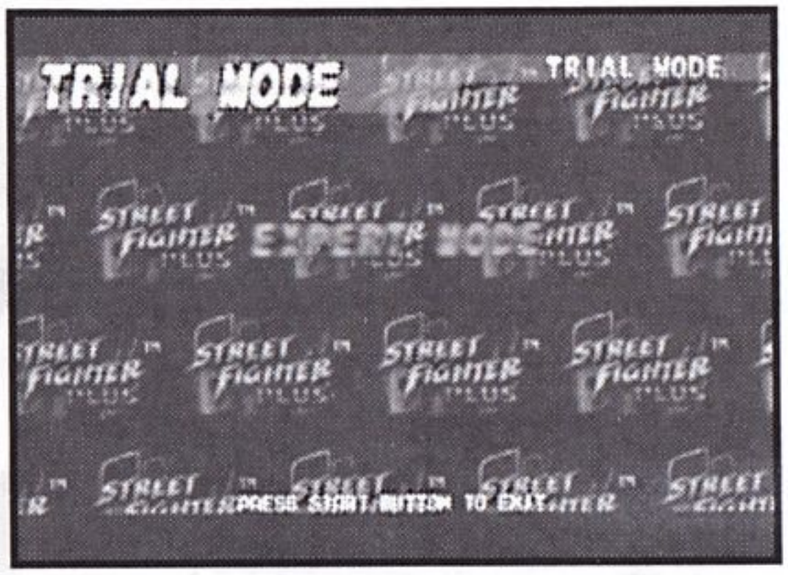

VS RESULT
STREET FIGHTER
PRESS SELECT BUTTON TO CHANGE THE VS RESULT TYPE.
PRESS ↔ TO SCROLL THE VS RESULT.
PRESS START BUTTON TO EXIT.

RATE (Taux) - Taux d'utilisation d'un personnage
WIN (Victoire) – Nombre de victoires
LOSE (Défaite) - Nombre de défaites
DRAW (Match nul) – Nombre de matchs nuls
V – Nombre de matchs terminés sur un coup normal
H – Nombre de matchs terminés projetant l'adversaire
S – Nombre de matchs terminés sur un coup spécial
S - Nombre de matchs terminés sur un Super Combo
M -Nombre de matchs terminés sur un Meteor Combo
G - Nombre de matchs terminés en brisant la garde de l'adversaire.
E – Nombre de matchs terminés sur un Excel
APPLE (Pomme) – Nombre de matchs terminés par une mort subite
CLOCK (Horloge) – Nombre de matchs terminés en raison de l'écoulement du temps imparti

PRACTICE MODE (Mode Entraînement)

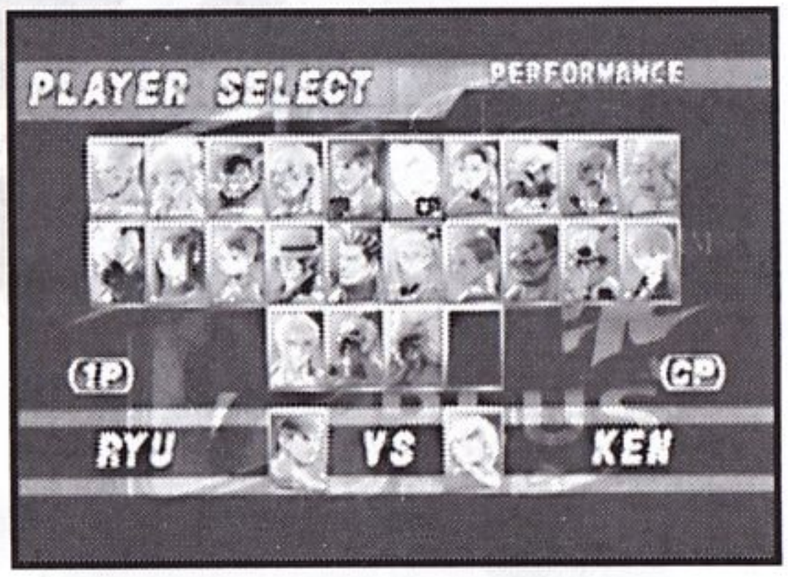
Ce mode vous permet de perfectionner vos coups spéciaux et vos Super Combos.
TRAINING OPTION (Option d'entraînement) – Pendant l'entraînement, appuyez sur la touche START (de mise en marche) et choisissez TRAINING OPTION (Option d'entraînement) pour afficher un menu contenant les options suivantes :
PARTNER ACTION (Action de votre partenaire) – Définissez l'action de votre partenaire d'entraînement.
GUARD (Garde) – Définissez le type de garde utilisé par votre partenaire d'entraînement.
DATA DISPLAY (Affichage des données) – Affichez (ON) ou non (OFF) les dégâts provoqués.
COMMAND DISPLAY (Affichage des commandes) - Affichez (ON) ou non (OFF) la combinaison des touches.
SUPER COMBO GAUGE (Compteur Super Combo) – Réglez le mode de décompte du compteur Super Combo.
SUPER CANCEL LIMIT (Super Cancel limité) – Activez (ON) cette option pour exécuter un Super Cancel ou même un Super Combo.

OTEDAMA – Activez (ON) cette option pour exécuter davantage de combos.
REPLAY SETTING (Ralenti) – Activez (ON) ou non (OFF) la fonction de ralenti
TRIAL MODE (Mode Essai)
EXPERT – Apprenez à maîtriser les combos. Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour afficher le menu PAUSE et choisissez un combo dans l'option de Sélection de Missions.



DIRECTOR MODE (MODE TOURNAGE)

Dans ce mode, vous pourrez enregistrer les actions de votre personnage et créer votre propre séquence cinéma en modifiant l'angle de la caméra.
PERFORMANCE (Séance) – Choisissez votre personnage ainsi que son adversaire et enregistrez les données que vous pourrez revoir au ralenti. La durée maximale d'une séquence de ralenti est de 25 secondes. Vous pouvez interrompre l'enregistrement plus tôt en appuyant sur la touche START (de mise en marche) et en sélectionnant l'option PERFORMANCE FINISH (Fin de la séance).
Sélectionnez PERFORMANCE OPTION (Options de séance) pour définir les paramètres relatifs au ralenti. Pour sauvegarder des données au ralenti, assurez-vous que votre Carte Mémoire dispose de 5 blocs libres.
CAMERA EDIT (Déplacement de la caméra) – Visionnez le ralenti sous différents angles.
Chargez tout d'abord les données sauvegardées à partir de votre Carte Mémoire insérée dans la fente pour Carte Mémoire N°1. Sélectionnez ensuite le mode AUTO (Auto) ou MANUAL (Manuel) puis choisissez un décor.



AUTO EDIT (Mode Auto) – Permutez entre différentes caméras et modifiez la séquence.
RECORD (Enregistrer) – Maintenez la touche R1 enfoncée.
PLAY (Lecture) – appuyez sur la touche R2 pour visionner la séquence avec l'angle de vue sélectionné.
FRAME BY FRAME (Image par image) – Maintenez la touche L2 enfoncée. Pour effectuer un enregistrement image par image, appuyez sur la touche R1 tout en maintenant la touche L2 enfoncée. Pour visionner la séquence image par image, appuyez sur la touche R2 tout en maintenant la touche L2 enfoncée.

L1 - (en mode Manuel uniquement) modifier le parcours de la caméra
L2 - (en mode Auto uniquement) ralenti image par image

R1 – Activez (ON) ou non (OFF) la fonction d'enregistrement.
R2 – Activez (ON) ou non (OFF) la fonction de ralenti.

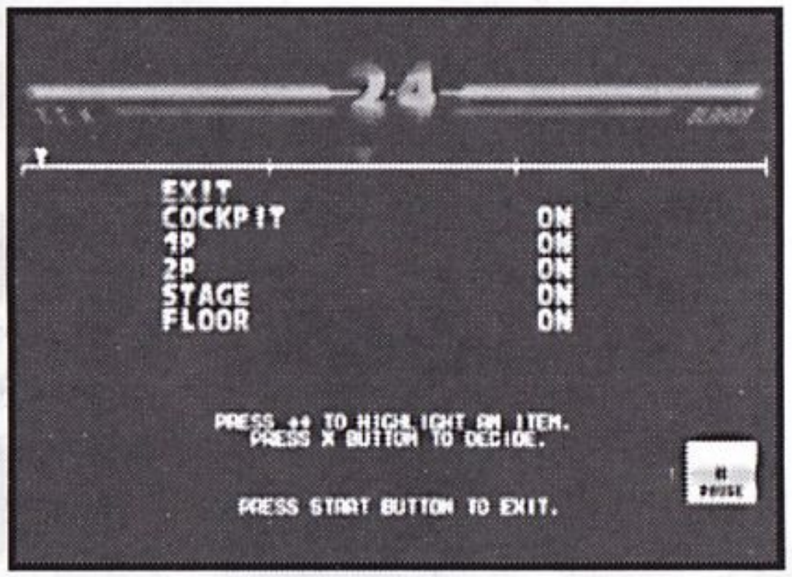
Touches directionnelles – changer l'angle de vue de la caméra

Touche START - Pause
Touche SELECT - Reprendre

Auto Edit (Mode Auto)	Manual Edit (Mode Manuel)
▲ - Modifier l'angle de prise de vue	Zoom avant
● - Permuter les caméras de façon aléatoire	Modifier la mise au point
■ - Définir une caméra fixe	Alterner entre une caméra fixe/mobile
× - Modifier l'angle de vue de la caméra	Zoom arrière/Effacer le repère

MANUAL EDIT (Mode Manuel) – Dirigez la caméra librement et modifiez la séquence.
L1FIXED/MOVABLE CAMERA (Caméra fixe/mobile) – Commencez le tournage avec une caméra fixe. Passez ensuite à la caméra mobile et modifiez le parcours de la caméra en appuyant sur la touche L1.
CAMERA TRACES (Parcours de la caméra) – Modifiez le parcours de la caméra en appuyant sur la touche L1.

FOCUS POINT (Mise au point) – Tout en modifiant la mise au point, vous pouvez déplacer la caméra au moyen des touches directionnelles.
ZOOM IN/OUT (Zoom avant/arrière) – Avec la caméra mobile, vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière en appuyant sur la touche ▲ ou ×.
MARK (Repère) – Attribuez des repères à un enregistrement pour indiquer le début, la fin et la position actuelle de la séquence.



PAUSE MENU (Menu Pause)
COCKPIT (Poste de pilotage) – Affichez (ON) ou non (OFF) les compteurs.
1P – Activez (ON) ou non (OFF) le personnage du joueur 1
2P - Activez (ON) ou non (OFF) le personnage du joueur 2
STAGE (Décor) – Affichez (ON) ou non (OFF) le décor.
FLOOR (Sol) – Affichez (ON) ou non (OFF) le sol.
MOVIE COMPLETION (Réalisation d'un film) – Réalisez une séquence filmée à plusieurs reprises.

VISUALISATION (Séance Cinéma)

Regardez les films que vous avez réalisés.

BONUS Game (Jeu Bonus)

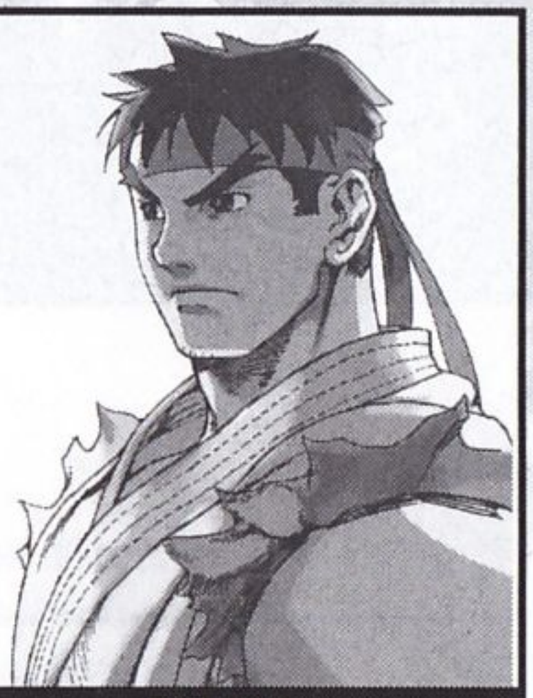
TARU (BARREL) (TARU ; tonneaux) - Détruisez les tonneaux qui apparaissent les uns après les autres afin d'obtenir des points combo bonus. Vous pouvez également sauvegarder les données du ralenti sur une Memory Card (Carte Mémoire). Celle-ci doit disposer de 2 blocs libres.
REPLAY WATCH (Visualisation du ralenti) – Regardez un ralenti sauvegardé sur une Memory Card (Carte Mémoire)

PERSONNAGES

Cette section répertorie les coups spéciaux, les Super Combos et les Meteor Combos de 23 combattants. Les touches directionnelles ci-dessous sont destinées à un personnage orienté tourné vers la droite. Inversez-les si votre personnage est dirigé vers la gauche.

ABREVIATIONS

👊+🦵 = Coup de poing / Coup de pied
CGL/CDL = Coup de poing léger / Coup de pied léger
CGM/CDM = Coup de poing moyen / Coup de pied moyen
CGP/CDP = Coup de poing puissant/ Coup de pied puissant
👊👊👊 = 3 coups de poing rapides
🦵🦵🦵 = 3 coups de pied rapides



RYU

Coups spéciaux

Fireball	↓↘→+👊
Shakunetsu Hadoken	↓←→+👊
Dragon Punch	→↓↘+ 👊
Hurricane Kick	↓↙←+🦵 (suivi de) ←+🦵

Super Combos

Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→+👊
Shinku Tatsumaki Senpukyaku	↓↙←↓↙←+🦵

Meteor Combos

Shin-Shoryuken	↓↘→↓↘→+🦵🦵🦵

Coups spéciaux

Fireball	↓↘→+👊
Dragon Punch	→↓↘+👊
Hurricane Kick	↓↙←+🦵

Super Combos

Shoryu-Reppa	↓↘→↓↘+👊
Shinryuken	↓↘→↓↘+🦵
Shippu Jinraikyaku	↓↙←↓↙←+🦵(↓↙←+🦵 pour annuler)

Meteor Combos

Kuzuryu-Reppa	↓↙←↓↙←+🦵🦵🦵

KEN

V ROSSO

Coups spéciaux

Etona	👊👊👊 suivi de 🦵
Sciara Del Fuoco	↓↘→+ 🦵
Vulcanus	↓↙←+ 👊
Canossa	↓↙←+ 🦵
Vesuvio	↓↘→+ 👊 suivi de →+ 👊 suivi de→+🦵

Super Combos

Bridge of Sigh	↓↘→↓↘→+ 👊
Leaning Tower of Pisa	↓↙←↓↙+ 👊
Achele Land	↓↙←↓↙←+ 🦵

Meteor Combos

Four Scenery	↓↘→↓↘→+🦵🦵🦵 (près de adversaire)

Coups spéciaux

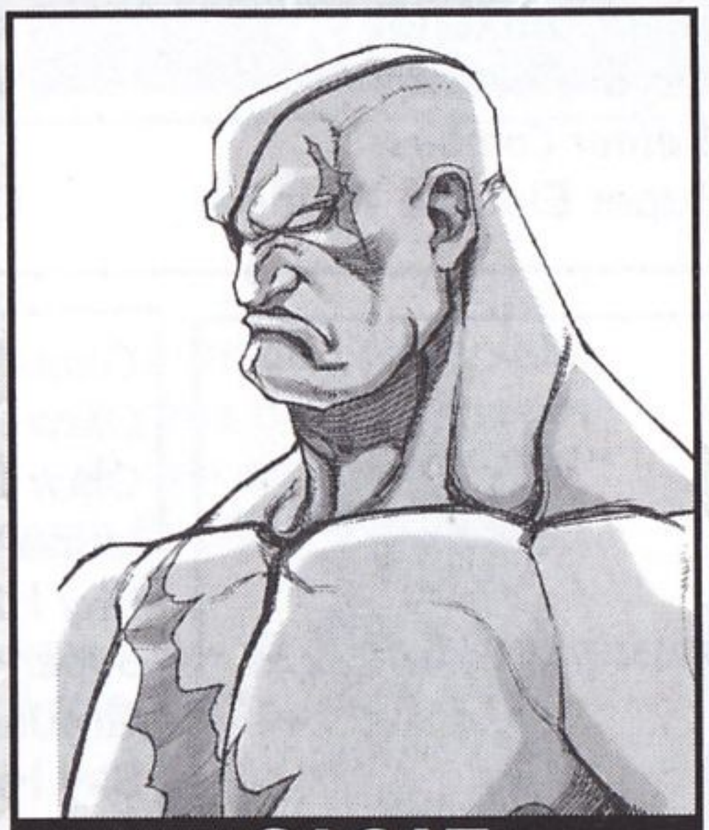
Tiger Shot	↓↘→+ 👊
Ground Tiger Shot	↓↘→+ 🦵
Tiger Blow	→↓↘+ 👊
Tiger Crush	→↓↘+ 🦵

Super Combos

Tiger Cannon	↓↘→↓↘→+ 👊
Ground Tiger Cannon	↓↘→↓↘→+ 🦵

Meteor Combos

Meteor Combo	→↘→↘+ 👊👊👊



SAGAT

DARUN

Coups spéciaux

Lariat	↓↘→+ 👊
Ganges DDT	↓↘→+ 🦵
Darun Catch	↓↙←+ 👊
Daikaku	👊👊👊
Brahma Bomb	rotation de 360° + 👊
Indra Bridge	rotation de 360° + 🦵

Super Combos

Super Indra Bridge	↓↙←↓↙←+ 🦵
Super Darun Bomb	rotation de 360° deux fois + 👊

Meteor Combos

G.O.D.	rotation de 360° + 👊👊👊

Coups spéciaux

Sanrenkon	↓↘→+👊 (suivi de →+ 👊)
Tenshokon	→↓↘+ P or ↑ + 👊 (après Sanrenkon)
Kasumi Oroshi	↓↙←+ K (suivi de 🦵)
Gekkyo Botan	←↓↙+ P (suivi de 👊)

Super Combos

Yayoi Toukongi	←↓↙+ P (suivi de 👊)
Izayoi Rekkon	↓↘→↓↘→+ 👊

Meteor Combos

Super Electric Thunder	CGL CGL → CDL CGP

NANESE

VEGA

Coups spéciaux

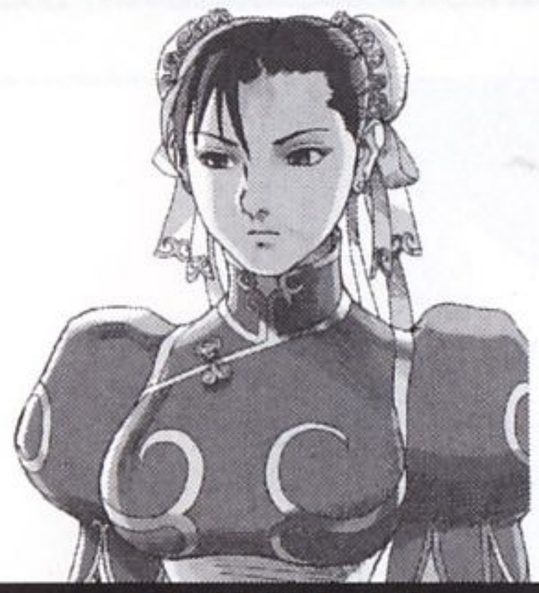
Claw Roll	←(charger)→+ 👊
Claw Dive	↓ (charger)↑+ 🦵 suivi de 👊
Izuna Drop	↓ (charger)↑+ 🦵 suivi de↓+ 👊 (près de l'adversaire)
Sky High Claw	↓ (charger)↑+ 👊

Super Combos

Ground Claw Roll	← (charger)→←→+ 👊
Sky High Illusion	↙ (charger)↘↙↗+ 👊
Scarlet Terror	↙ (charger)→←→+ 🦵

Meteor Combos

Rolling Izuna Drop	↙ (charger)↘↙↗ +🦵suivi de ↓+👊 (près de l'adversaire)



CHUN-LI

Coups spéciaux

Hyakuretsu Kyaku	👢 (rapidement)
Hiensu	↓↙←+ 👢
Spinning Bird Kick	↓↘→+ 👢

Super Combos

Senretsukyaku	↓↘→↓↘→+ 👢
Kikosho	↓↘→↓↘→+ 👊
Hazan Tenshokyaku	↓↙←↓↙←+ 👢

Meteor Combos

Kikosho Goku	↓↘→↓↘→+ 👊👊👊

Coups spéciaux

Sonic Boom	←(charger)→+ 👊
Somersault Kick	↓ (charger)↑+ 👢

Super Combos

Opening Gambit	← (charger)→←→+ 👊
Double Somersault Kick	↙ (charger)↘↙↗+ 👢

Meteor Combos

Sonic Boom Typhoon	← (charger)→←→+ 👢👢👢

GUILE

ZANGIEF

Coups spéciaux

Double Lariat	👊👊👊
Quick Double Lariat	👢👢👢
Screw Pile Driver	rotation de 360° + 👊 près de l'adversaire
Atomic Suplex	rotation de 360° + 👢 près de l'adversaire
Russian Suplex	rotation de 360° + 👊 loin de l'adversaire
Bear Hug	👊 (pendant Russian Suplex)

Super Combos

Final Atomic Buster	rotation de 360° deux fois + 👊 (près de l'adversaire)
Super Stomping	↓↘→↓↘+ 👢 (↓↙←+ 👢 pour annuler
Aerial Russian Slam	↓↙←↓↙←+ 👢

Meteor Combos

Rolling Izuna Drop	rotation de 360° deux fois + 👊👊👊 (près de l'adversaire)

DHALSIM

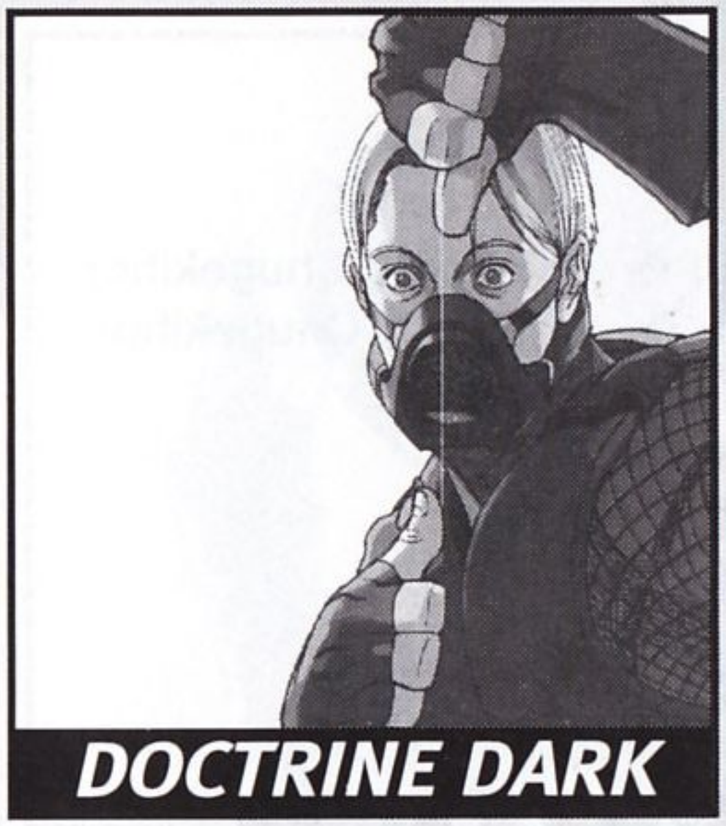
Coups spéciaux	
Yoga Fire	↓↘→+ 👊
Yoga Flame	↓↙←+ 👊
Yoga Blast	↓↙←+ 🦵
Yoga Catch	↓↘→+ 🦵
Yoga Fake	↓↘→+ 🦵🦵🦵
Super Combos	
Yoga Drill Kick	↓↘→↓↘→ + 🦵 (en l'air)
Yoga Legend	↓↙←↓↙←+ 🦵
Meteor Combos	
Yoga Inferno	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊

Coups spéciaux	
Electric Thunder	👊(rapidement) →
Rolling Attack	←(charger) →+ 👊
Vertical Rolling	↓(charger) ↑+ 🦵
Backstep Rolling	←(charger) →+ 👊 (🦵 pour annuler)
Super Combos	
Grand Shave Rolling	← (charger)→←→+ 👊
Beast Hurricane	↓↘→↓↘→+ 👊 (en l'air)
Jungle Beat	← (charger)→←→+ 🦵
Meteor Combos	
Super Electric Thunder	↓↙←↓↙←+ 🦵🦵🦵

BLANKA

PULLUM

Coups spéciaux	
Drill Purrus	↓↘→ + 🦵
Purim Kick	→↓↘+ 🦵
Ten'el Kick	↓↙←+ 🦵
Femina Wind	↓↙←+ 👊 (en l'air)
Super Combos	
Praec Larum	↓↙←↓↙←+ 🦵
Res Arcana	↓↘→↓↘→ + 🦵
Kind Wind	↓↘→↓↘→ + 👊 (en l'air)
Meteor Combos	
Guradus Par	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊



DOCTRINE DARK

Coups spéciaux

Dark Wire	↓↘→ + 👊
Dark Spark	(après Dark Wire, attendez un instant avant d'appuyer sur une autre touche)
Dark Hold	← + 👊 après Dark Wire
Kill Wire	→↓↘ + 👊
EX-Plosive	↓↘→ + 🦵

Super Combos

Kill Card	↓↘→↓↘ + 👊
Dark Shackle	↓↘→↓↘ + 🦵
EX-Prominence	↓↙←↓↙← + 🦵

Meteor Combos

Death Trump	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊

Coups spéciaux

Dash Straight	← (charger)→ + 👊
Dash Uppercut	← (charger)→ + 🦵
Faint Dash	↓↙← + 👊
Final Punch	👊👊👊 ou 🦵🦵🦵 (possibilité de charger)
Batting Hero	←↙↓↘→ + 👊
Soccerball Kick	←↙↓↘→ + 🦵

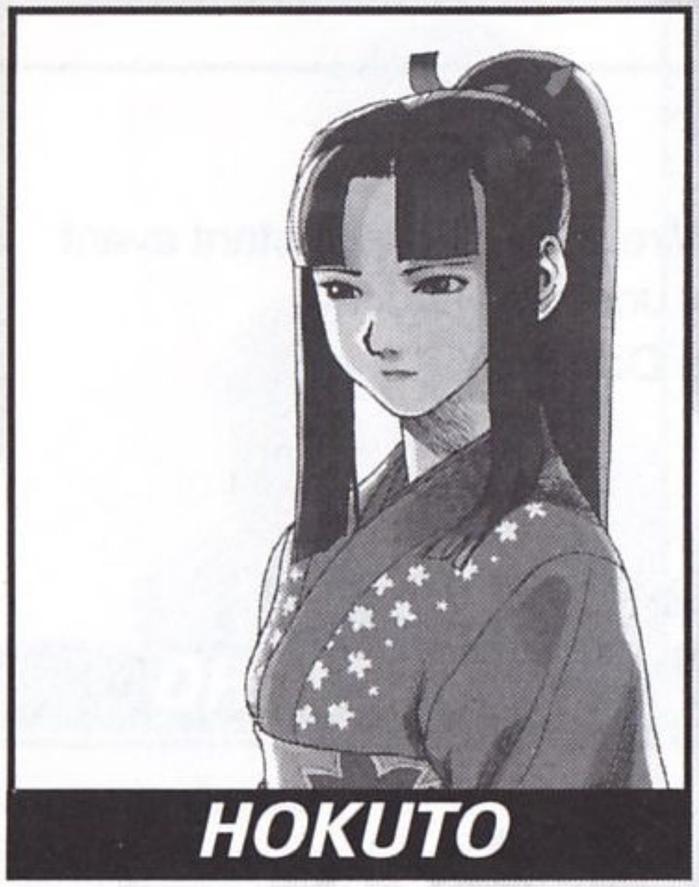
Super Combos

Homerun Hero	↓↙←↓↙← + 👊
Crazy Jack	← (charger)→←→ + 👊
Raging Buffalo	← (charger)→←→ + 🦵
Grand Slam Smasher	↓↙←↓↙← + 🦵

Meteor Combos

Homerun King	↓↘→↓↘→ + 🦵🦵🦵

JACK

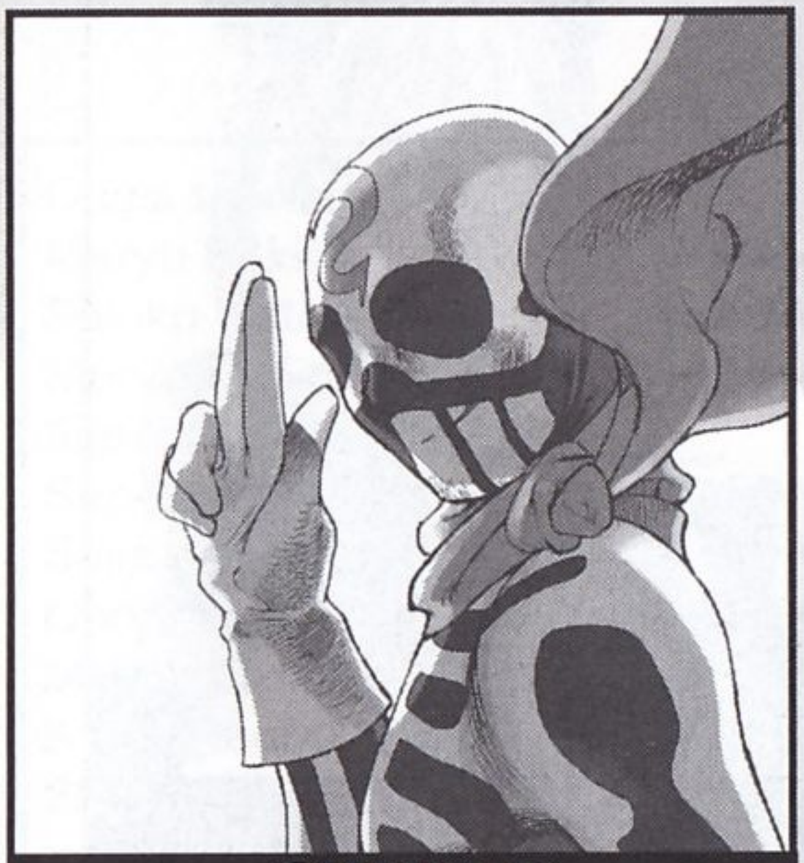


HOKUTO

Coups spéciaux	
Chugekiho	↓↘→+ 👊 (suivi de→+ 👊)
Gokyakuko	←↓↙+ 👊
Shinkugeki	↓↙←+ 👊 ou ← + 👊 après Chugekiho)
Shinkyakugeki	↓↙←+ 🦵 ou ← + 🦵 après Chugekiho)
Super Combos	
Kireneki	↓↙←↓↙←+ 👊
Kyakuhogi	↓↙←↓↙←+ 🦵
Renshogeki	↓↘→↓↘→+ 👊
Renbu	CGL CGL → CDL CGP
Meteor Combos	
Shirase Katana	↓↘→↓↘→ + 🦵🦵🦵

BISON

Coups spéciaux	
Psycho Crusher	← (charger)→+ 👊
Double Knee Press	← (charger)→+ 🦵
Head Press	↓ (charger)↑+ 🦵
Somersault Skull Diver	(après Head Press) + 👊
Super Combos	
Psycho Cannon	← (charger)→←→ + 👊
Knee Press Knightmare	← (charger)→←→ + 🦵
Meteor Combos	
Psycho Break Smasher	← (charger)→←→ + 👊👊👊



SKULLO

Coups spéciaux

Skullo Head	➔↓↘+ 👊 (suivi de➔+ 👊)
Skullo Crusher	↓↘➔+ 👊
Skullo Slider	↓↘➔+ 🦵
Skullo Tocachev	←↓↙+ 🦵

Super Combos

Super Skullo Crusher	↓↘➔↓↘➔+ 👊
Super Skullo Slider	↓↘➔↓↘➔+ 🦵
New Skullo Dream	CGL CGL ➔ CDL CGP
Skullo Energy	↓↙←↓↙←+ 🦵
Skullo Ball	↓↙←↓↙←+ 👊

Meteor Combos

Death Trap	↓↙←↓↙←+ 🦵🦵🦵

Coups spéciaux

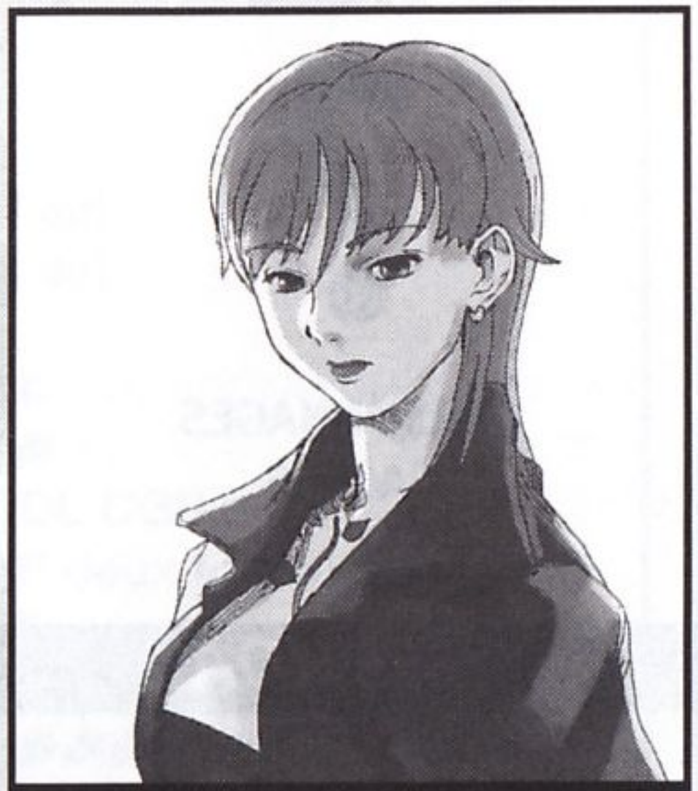
Half Moon Kick	↓↙←+ 🦵
Prisoner Scissors	↓+ K (après Half Moon Kick)
Gale Hammer Punch	↓↘➔+ 👊 (suivi de)➔+ 👊
Bermuda Symphony	➔↓↘+ 🦵

Super Combos

Shuffle Combination	↓↙←↓↙←+ 👊
Load	↓↘➔↓↘➔+ 👊
Hell Fire	↓↘➔↓↘➔+ 👊 (après Road)
Sharon Special	↓↘➔↓↘➔+ 👊 (↓↙←+ 🦵 pour annuler)

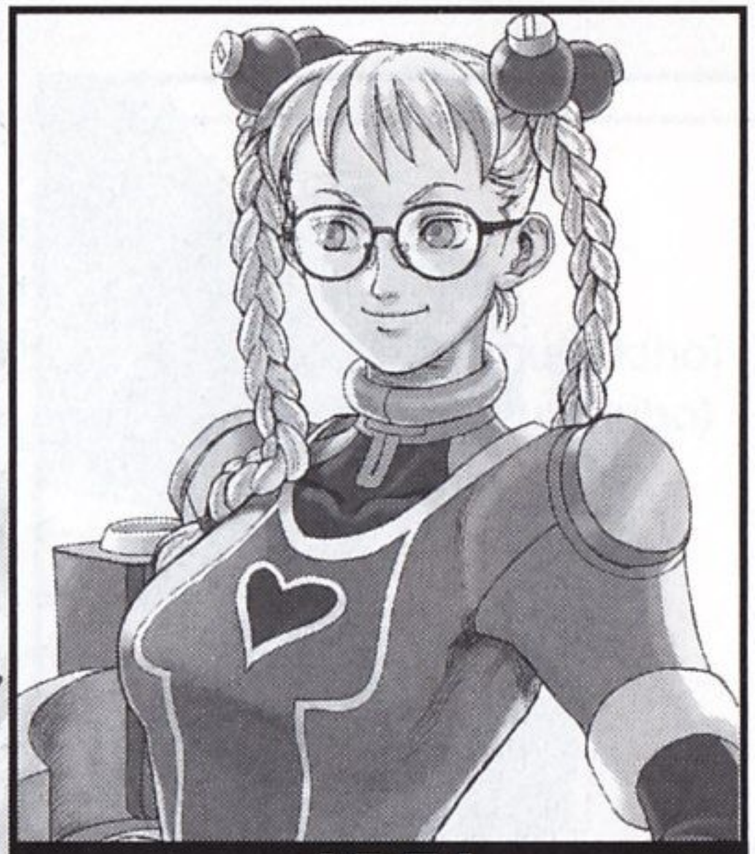
Meteor Combos

Assault Rifle	↓↘➔↓↘➔+ 👊👊👊



SHARON

Coups spéciaux	
Humming Rush	↓↘→+ 👊
Jackson Kick	↓↘→+ 🦵
Pop-up Knee	→+ CDL suivi de ↓↘→+ 🦵
Partition Break	→+ CDM suivi de ↓↘→+ 🦵
Pull Down Heel	→+ CDP suivi de ↓↘→+ 🦵
Upload	👊👊👊 (à la fin)
Download	↓+ 👊👊👊 (à la fin)
Super Combos	
Great Cancer	↓↘→↓↘→+ 👊
Five Star Raid	↓↘→↓↘→+ 🦵
Meteor Combos	
Final Cancer	←↙↓←↙↓+ 👊👊👊



AREA

?

PERSONNAGES CACHÉS

GARUDA

Coups spéciaux	
Kizan	→↓↘+ 👊
Goga	←↙↓↘→+ 🦵
Shuga	↓↘→+ 👊
Raiga	→↓↓→+ 🦵
Jazan	←↓↙+ 🦵
Super Combos	
Kienbu	↓↙←↓↙←+ 👊
Kiensho	↓↘→↓↘→+ 👊
Sokondan	↓↙←↓↙←+ 🦵
Meteor Combos	
Kyojin Senshu	↓↙←↓↙←+ 🦵🦵🦵 (suivi de) ↓↘→↓↘→+ 🦵 or ↓↙←↓↙←+ 👊

Coups spéciaux

Maryu Rekko	→↓↘+ 👊
Shinko Hatsudo	↓↘→+ 👊
Moryo Rasen	↓↙←+ 🦵 (suivi de)←+ 🦵

Super Combos

Super Shinko Hatudou	↓↘→↓↘→+ 👊 (en l'air)
Sairo Kyoshu	↓↙←↓↙←+ 👊
Garyu Meshu	↓↘→↓↘→+ 🦵 (en l'air)

Meteor Combos

Kyoja Renbu	CGL CGL → CDL CGP
Shoki Hatsudou	↓↘→↓↘→+ 👊👊👊

?

PERSONNAGES CACHÉS

KAIRA

?

PERSONNAGES CACHÉS

SHADOW GEIST

Coups spéciaux

Death Crusher	↓↘→+ 👊
Death Break	↓↘→+ 🦵
Death Breath	←↓↙+ 🦵
Death Sword Kick	↓↘→+ 🦵 (en l'air)
Death Somersault	↓↙←+ 🦵 (en l'air)

Super Combos

Super Death Crusher	↓↘→↓↘→+ 🦵
Death Government	↓↘→↓↘→+ 👊
Death Dream	CGL CGL → CDL CGP
Death Dream Air	rotation de 360° deux fois + 👊 (en l'air)
Death Energy	↓↙←↓↙←+ 🦵

Meteor Combos

Super Death Energy	↓↙←↓↙←+ 👊👊👊

ASSISTANCE TECHNIQUE

Nous vous remercions d'avoir acheté **Streetfighter EX2 Plus™**. Si vous rencontrez des problèmes avec ce jeu, suivez les instructions de support produit fournies ci-après. Dans le cas peu probable d'un défaut du logiciel, veuillez retourner l'ensemble du produit accompagné de son ticket de caisse, à l'endroit où vous l'avez acheté.

V.I TOUJOURS À VOTRE DISPOSITION

Un problème technique, besoin d'un coup de main ? Tout savoir sur V.I.

Par téléphone
6 jours sur 7
de 8h à 22h
au 0803 09 4164
(1.09f TTC/minute)

Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ? Sur le 3615 Virgin Games

(2,23f ttc/minute), vous pourrez poser toutes vos questions.
Une réponse personnalisée vous sera renvoyée, que demander de plus !
Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'infos produits, de jeux-concours...

Sur le WEB «on line»

vous pourrez accéder à toutes les infos et actualités V.I.
www.virgininteractive.fr

Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir !

24h/24 V.I. vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux (en plus des solutions immédiates, boîtes vocales avec réponse sous 48h, et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.
Tel : 08 36 68 94 95
(2.23f TTC/minute)

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :
Virgin Interactive ,
BP 319000 - 13793 Aix en Province CEDEX
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13

NOTES

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

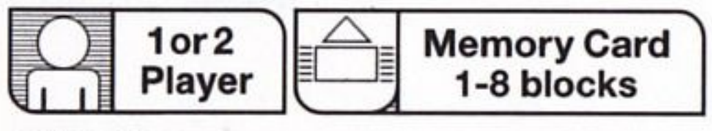
• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
• Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., 1999. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Entwickelt von Capcom Co., Ltd.



SLES-02598

CAPCOM

Eine besondere Nachricht von CAPCOM ENTERTAINMENT

Vielen Dank, dass Sie STREETFIGHTER EX2 PLUS™ für Ihre PlayStation® Spielkonsole erworben haben. Wir bei CAPCOM ENTERTAINMENT sind stolz, Ihnen diese Ergänzung für Ihre Videospiel-Bibliothek präsentieren zu können.

© 2000 CAPCOM CO. LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
CAPCOM, das CAPCOM LOGO und STREET FIGHTER sind eingetragenen Warenzeichen der CAPCOM CO.,LTD.
STREET FIGHTER EX2 PLUS™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der CAPCOM CO., LTD. "PS" PlayStation® und die PlayStation® Logos sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

CAPCOM ON-LINE

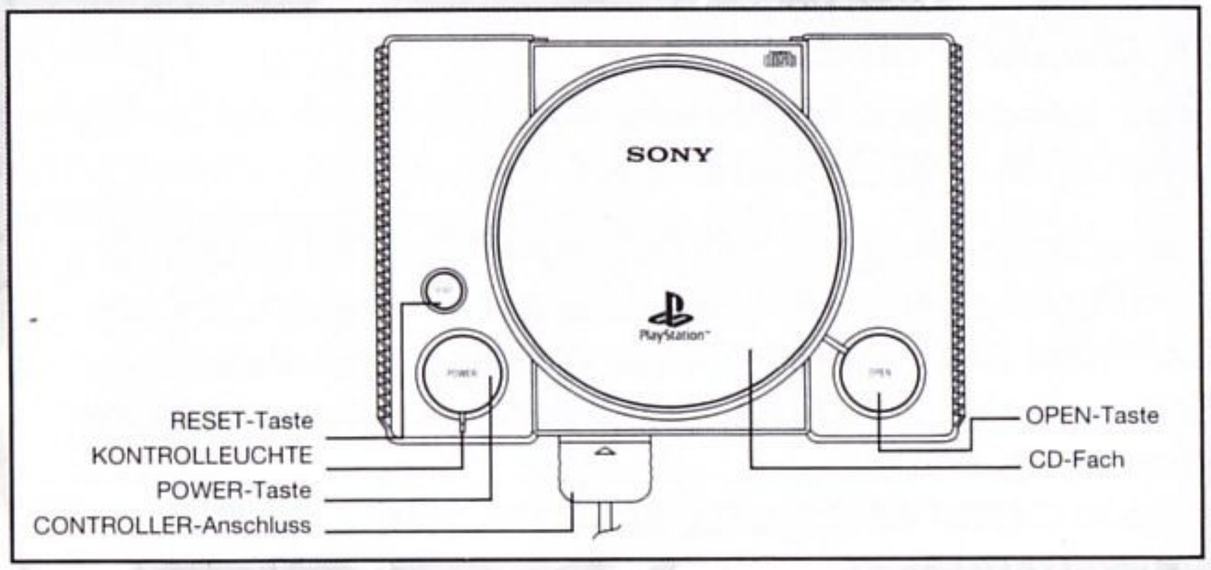
http://www.capcom.com

Besucht unsere Webseite, um alle neuen Produkte von CAPCOM zu sehen oder sich die Bewertungen anzuschauen! Du kannst uns auch eine E-Mail schicken, um über neue Produkte Näheres zu erfahren oder Hilfe zu bekommen: megamail@capcom.com!

INHALT

Vorbereitung 28
MEMORY CARDS 28
Standardsteuerung 29
Kampfbildschirm 30
Starten eines Spiels 31
Kampfregeln 31
Grundlegende Moves 32
Spielmodi 34
Arcade 34
Versus 34
Option 34
Practice Modus 36
Director Modus 37
Watch 39
Bonus-Spiel 39
Charaktere 39
Ryu 40
Ken 40
V. Rosso 41
Sagat 41
Darun 42
Nanase 42
Vega 42
Chun Li 43
Guile 43
Zangief 43
Dhalsim 44
Blanka 44
Pullum 44
Doctrine Dark 45
Jack 45
Hokuto 46
Bison 46
Skullomania 47
Sharon 47
Area 48
Garuda 48
Kair 49
Shadow Geist 49

VORBEREITUNG



Schließe deine PlayStation® gemäß den Anweisungen ihrer Bedienungsanleitung an. Achte darauf, dass der Strom ausgeschaltet ist, bevor du eine CD einlegst oder herausnimmst. Schließe einen oder zwei Controller an und schalte die PlayStation® ein. Schließe Controller an und schalte die PlayStation® ein. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um ein Spiel zu starten

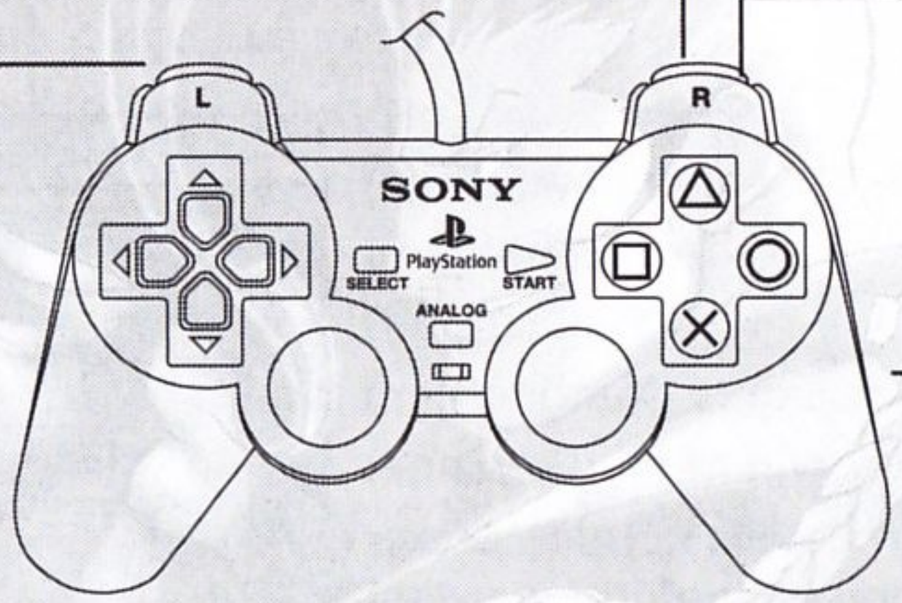
TIPP: Sieh dir die Spieldemos an, bevor du mit dem Spiel beginnst. Du könntest wertvolle Hinweise bekommen.

MEMORY CARDS

Um Spielstände und Ergebnisse zu speichern und zuvor gespielte Spiele fortzusetzen, stecke eine MEMORY CARD in den MEMORY CARD Steckplatz 1 der PlayStation®, BEVOR du mit dem Spiel beginnst. Wenn du keine MEMORY CARD hast, kannst du das Spiel auch spielen, aber keine Spieleinstellungen und Ergebnisse speichern.

Peripheriegeräte oder MEMORY CARDS sollten nicht eingesetzt oder entfernt werden, sobald der Strom angeschaltet ist. Bitte stelle sicher, dass genügend freie Speicherblöcke vorhanden sind, bevor du das Spiel startest.

STANDARDSTEUERUNG



R2 Taste - Harter Tritt (HK)

R1 Button
• Taste - Harter Schlag (HP)

▲ - Auswahl löschen -

Mittlerer Schlag (MP)
● - Mittlerer Tritt (MK)
■ – Leichter Schlag (LP)
× - Auswahl bestätigen -
Leichter Tritt (LK)

RICHTUNGSTASTEN

Markiere deine Auswahl in Bildschirmen und Menüs. Bewege deinen Charakter während des Spiels.

- ↑ Vertikaler Sprung
- ↗ Diagonaler Sprung vorwärts
- → Bewegung vorwärts
- ↘ Ducken
- ↓ Ducken
- ↙ Duckend blocken
- ← Bewegung rückwärts / stehend blocken
- ↖ Diagonaler Sprung rückwärts

Die Angaben gehen davon aus, dass dein Charakter nach rechts blickt.
Wenn dein Charakter nach links blickt, drehe die Steuerungen rechts/links um.

Die Steuerungen auf dieser Seite werden auch für Analog Controller (DUALSHOCK) verwendet.

Die Steuerungen auf dieser Seite werden auch für Analog Controller (DUALSHOCK) verwendet.

START-Taste

. Spiel starten / Demo überspringen
. Pause / Pause beenden
. Spieler 2 anschließen

SELECT-Taste

Während der Auswahl eines Spielmodus zum vorherigen Bildschirm gehen

ANMERKUNGEN

. Es handelt sich hier um die Standardbelegung der Tasten. Benutze die Option für die Tastenkonfiguration im Optionsmodus (siehe Seite 34), um sie zu ändern.
. Der Linke und Rechte Stick werden in diesem Spiel nicht benutzt.
. Das Spiel ist nicht kompatibel mit der Vibration des Analog Controller (DUALSHOCK).

Neustart während des Spiels:

. Drücke die START-Taste, damit das Pausen-Menü angezeigt wird, wähle 'Mode Menu', dann wähle 'Yes' um das Modus-Menü (Mode Menu Screen) zu verlassen.
. Halte die Select-Taste gedrückt und drücke die START-Taste, um zurück zum Titelbildschirm zu gelangen.

KAMPFBILDSCHIRM

Vitality Gauge (Lebenskraft-Anzeige)
Character Name (Name des Charakters)
Hits (Treffer)
Messages (Nachrichten)
Win Mark (Gewinne)
SC Gauge Level (In diesen Levels können Super Combos ausgeführt werden)
Super Combo Gauge (Super Combo-Anzeige)
Combat Action (Kampf-Action)

SCORE/WINS: Die aktuelle Punktzahl deines Charakters. In 2-Spieler-Spielen werden hier die Gewinne deines Charakters angezeigt.

TIME -Ein Countdown der verbleibenden Kampfzeit

VITALITY GAUGE - Die verbleibende Lebenskraft deines Gegners.

CHARACTER NAME - Identifiziert deinen Charakter.

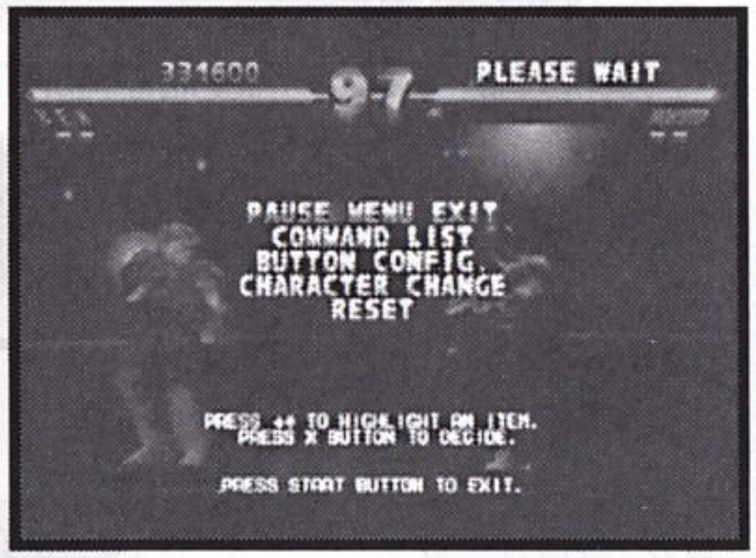
HITS - Die Treffer deines Charakters während deiner letzten Attacke.

MESSAGES - Verschiedene Nachrichten über den Kampf erscheinen hier.

WIN MARK - Zeigt, wie viele Runden ein Charakter gewonnen hat.

SUPER COMBO GAUGE - Eine farbige Leiste erscheint, wenn dein Charakter angreift oder blockt. Wenn sie voll ist, kann dein Charakter spezielle Attacken ausführen. Du kannst die SC-Anzeige (Super Combo) bis auf Level 3 erhöhen, um verschiedene Attacken wie den Guard Break, Excel, die Super Combo und Meteor Combo auszuführen.

STARTEN EINES SPIELS



Benutze in allen Menüs die Richtungstasten, um deine Auswahl zu markieren und drücke die X-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen.

1. Drücke die START-Taste im Titelbildschirm, um zum Modus-Menü (Mode Select Screen) zu gelangen. Wähle einen Spielmodus.
2. Als nächstes wähle deinen Kämpfer.
3. Drücke die START-Taste während des Spiels, damit das Pausen-Menü geöffnet wird, und wähle dann eine Option::

PAUSE MENU EXIT - Spiel fortsetzen

COMMANDS LIST - Hier kannst du die Befehle für die Special Moves deines Charakters einsehen.

TASTEN-KONFIGURATION - Ändere die Tastenbelegung (siehe Seite 36).

CHARACTER CHANGE - Von hier gelangst du zum Spieler-Auswahl-Menü (Player Select Screen)

RESET - Von hier gelangst du zum Titelbildschirm.

KAMPFREGELN

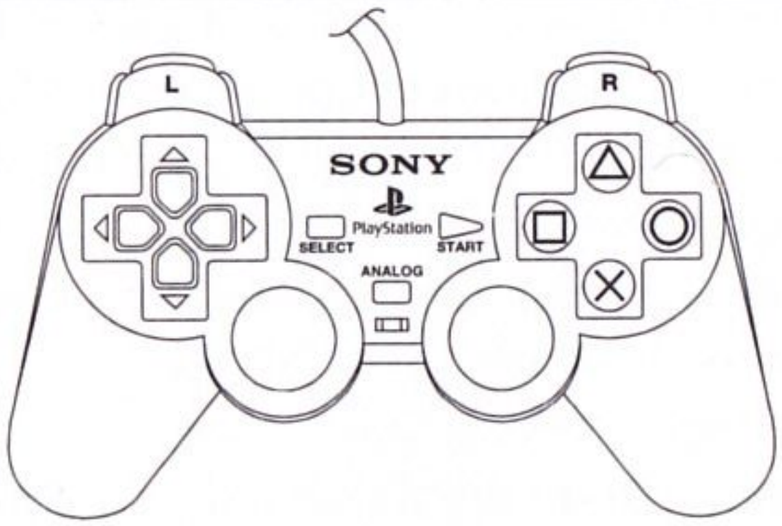
GEWINNEN - Der Charakter, der die Lebenskraft seines Gegners erschöpft, gewinnt die Runde. Der erste Charakter, der zwei von drei Runden (Standard) gewinnt, hat auch den Kampf gewonnen. Du kannst die Anzahl der Runden im Optionsmodus (Option Mode) verändern (siehe Seite 34).

ZEITLIMIT - Jede Runde hat ein Zeitlimit. Wenn dieses Zeitlimit erreicht ist und beide Charaktere noch Lebenskraft haben, hat der Charakter mit mehr verbliebener Lebenskraft die Runde gewonnen. Du kannst das Zeitlimit im Optionsmodus abstellen (siehe Seite 34). Wenn das Zeitlimit ausgeschaltet ist, dauert eine Runde, bis einer der Charaktere gewinnt (siehe oben).

UNENTSCHIEDEN - Es kommt zum Unentschieden, wenn beiden Kämpfern gleichzeitig die Lebenskraft ausgeht (doppelter K.O.), oder wenn beide Kämpfer die gleiche Menge an Lebenskraft übrig haben, wenn die Zeit abgelaufen ist.

GRUNDLEGENDE MOVES

NORMAL MOVES - Schläge und Tritte haben 3 Kraft-Levels: Leicht, Mittel und Hart. Leichte Attacken sind schnell; du kannst direkt die nächste Attacke ausführen. Harte Attacken richten bei deinen Gegnern den höchsten Schaden an, sind jedoch langsam. Mittlere Attacken bilden eine Mischung zwischen Leicht und Hart.



Standardsteurung
R1- Harter Tritt (HK)
R2- Heavy Kick (HK)
▲ - Mittlerer Schlag (MP)
● - Mittlerer Tritt (MK)
■ – Leichter Schlag (LP)
× – Leichter Tritt (LK)

SPECIAL MOVES - Special Moves führst du aus, indem du einen Befehl drückst (Richtungstaste + Angriffstaste). Lies dazu die Seiten 39-49 für die Special Moves jedes Charakters.
In den unten aufgeführten Moves bezieht sich das Verwenden der Richtungstasten auf Kämpfer, die nach rechts blicken. Wenn dein Charakter nach links blickt, drehe die Steuerungen einfach um.

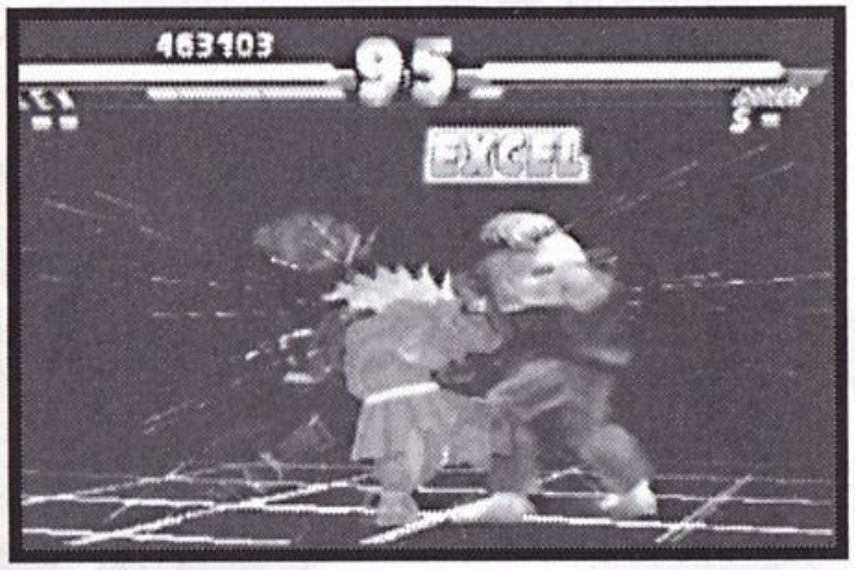
BLOCK AIR BLOCK ← oder ↙
Du kannst sowohl stehend als auch duckend blocken.

THROW → oder ← + + MP oder HP (oder MK oder HK) in der Nähe deines Gegners
Throws (Würfe) sind wirksam, um einen Gegner abzulenken und zu verwirren. Einige Charaktere können auch Würfe mit MK (mittleren Tritten) oder HK (harten Tritten) ausführen.

GUARD BREAK P+K der gleichen Stärke
Mit dieser Kombination wird die Abwehrkraft deines Gegners gebrochen. Erfordert in der SC Gauge (Super Combo-Anzeige) Level 1.

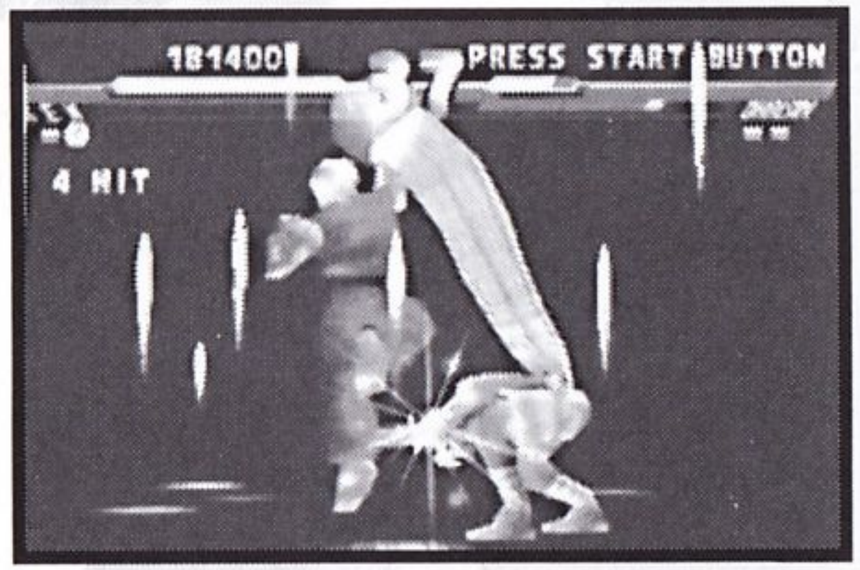
GRUNDLEGENDE MOVES

EXCEL P+K von unterschiedlicher Stärke
Mit dieser Kombination können fast alle deiner Moves verbunden werden, so dass du eine vernichtende Combo ausführen kannst.



SUPER COMBO
Super Combos sind noch mächtiger als Special Moves und richten unglaublichen Schaden an. Level 1 in der SC Gauge (Super Combo-Anzeige) ist erforderlich.

METEOR COMBO
Dies ist der mächtigste Move, für den Level 3 in der SC Gauge (Super Combo-Anzeige) erforderlich ist.

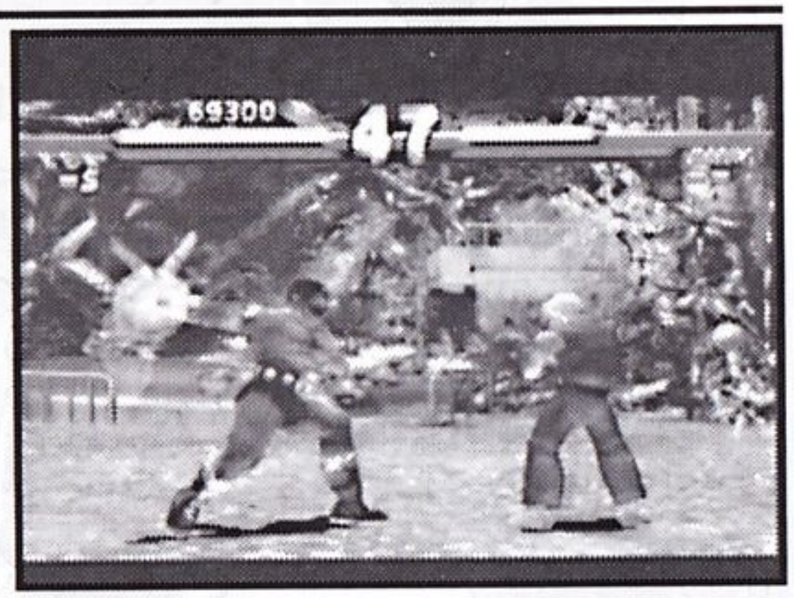


SUPER CANCEL
Nachdem du einen Special Move oder eine Super Combo ausgeführt hast, gib sofort eine neue Super Combo ein. So kannst du den Block deines Gegners neutralisieren.

CANCEL BREAK
Wenn dein Gegner deinen Special Move oder deine Super Combo blockt, gib sofort ein 'Guard break command', der die Abwehrfähigkeit deines Gegners außer Gefecht setzt, ein.

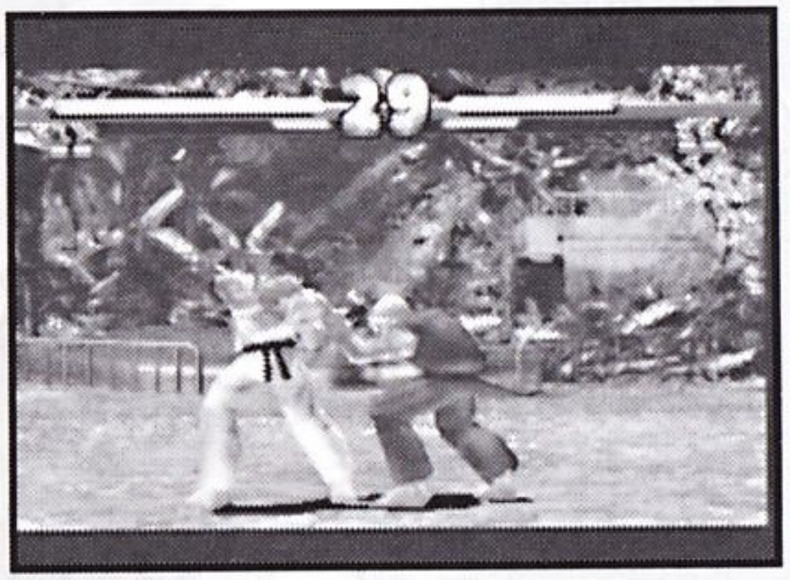
SPIELMODI

SPIELMODI



Bekämpfe Computergegner, um zu gewinnen. Jeder Charakter hat ein anderes Siegesgebaren. Wenn du verlierst, kannst du weiter kämpfen.

VERSUS ACTION (Gegner-Action)



Kämpfe mit einem Freund im 2-Spieler-Duell für die Dauer eines Kampfes. Wähle entweder 'VS Battle' oder 'Team Battle'.
VS BATTLE - Wähle Charaktere und lege Handicaps fest.
TEAM BATTLE - Stelle die Anzahl der Charaktere (1-5) für jedes Team ein. Dann wähle Charaktere (halte die L2-Taste gedrückt, während du deine Auswahl triffst, um deine Charaktere vor deinem Gegner geheim zu halten).
Versus Action (Gegner-Action)

OPTION MENU (OPTIONSMENÜ)

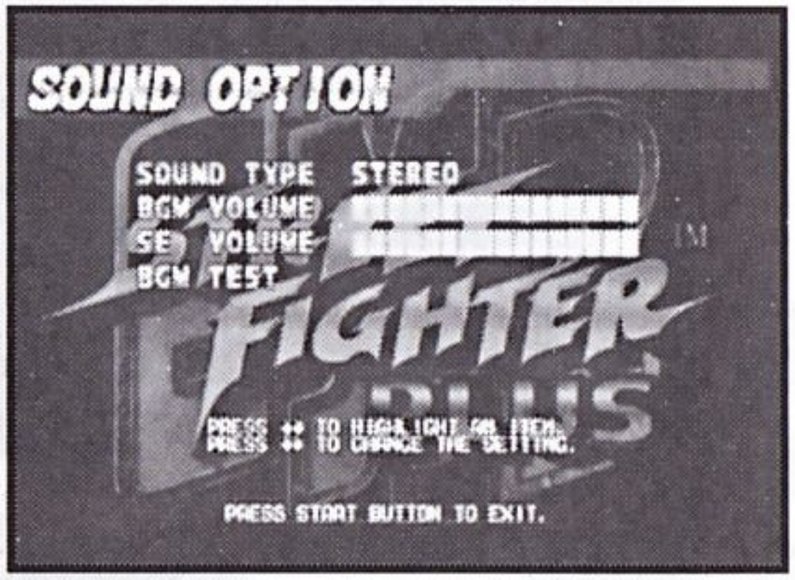
Im Optionsmenü kannst du die Spieleinstellungen einrichten.
GAME OPTION. (SPIELOPTION).

DIFFICULTY - Lege den Schwierigkeitsgrad im Arcade-Modus fest.
DAMAGE - Lege fest, wie viel Schaden durch Angriffe zugefügt werden kann.
TIME STOP - Stelle das Zeitlimit an oder aus durch ON/OFF.
ROUND (VS CPU/HUMAN) - Lege die Zahl von Runden in einem Kampf fest.
Option Menu (Optionsmenü)

SHORT CUT - Stelle den Short Cut, die "Abkürzung", für kürzere Ladezeiten ein.
HANDICAP (VS ONLY) - Stelle das Handicap für den Versus-Modus auf ON/OFF.
DEFAULT - Stelle alle Optionen auf ihre ursprüngliche Einstellung zurück.

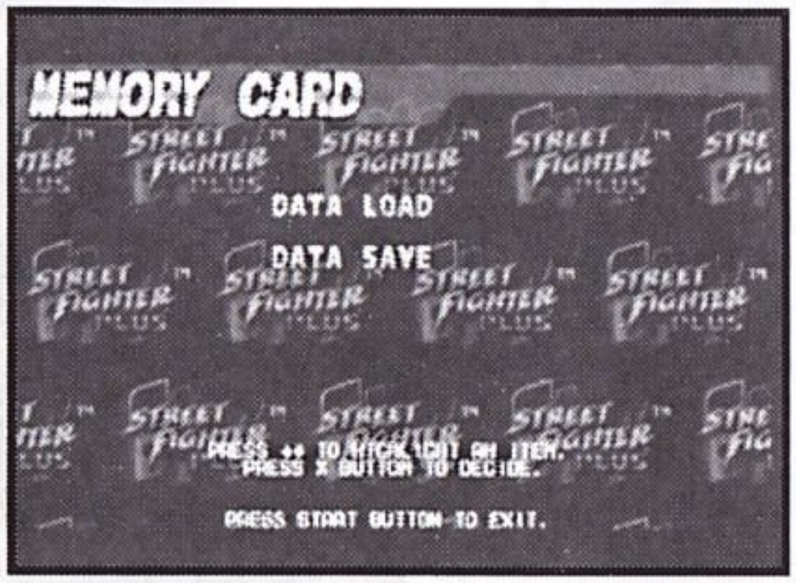
SOUND OPTION MENU (SOUNDMENÜ)

SOUND TYPE - Wähle Stereo oder Mono.
BGM VALUE - Stelle die Lautstärke der Hintergrundmusik ein.
SE VOLUME - Stelle die Lautstärke der Soundeffekte ein.
BGM TEST - Höre in die Hintergrundmusik rein. Befolge dazu die Anweisungen auf dem Bildschirm.



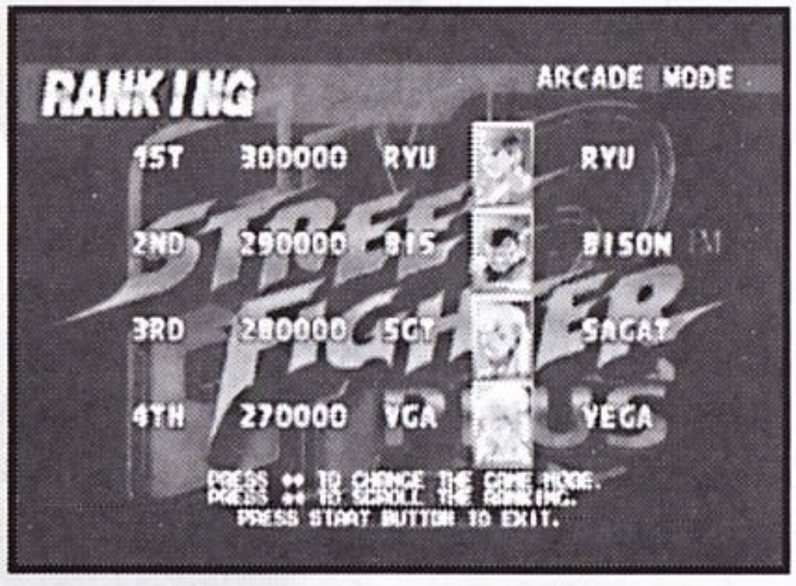
MEMORY CARDS

DATA LOAD - Lade zuvor gespeicherte Daten von einer MEMORY CARD. (Dieses Spiel benötigt 1 freien Speicherblock, um Spieldaten zu speichern.)
DATA SAVE - Speichere deine Spieldaten auf einer MEMORY CARD.
AUTO SAVE - Wenn die Autosave-Funktion auf 'ON' steht, werden deine Daten automatisch gespeichert, sobald du einen Spielmodus beendest. ON/OFF When ON, your data is automatically saved when you end each game mode.



DATA BASE

RANKING - Überprüfe die Rangliste in jedem Spielmodus.
Benutze die Richtungstasten, um die angezeigten Spielmodi zu ändern.
Ranking Screen (Ranglistenbildschirm)



VS RESULT - Sieh dir die Ergebnisse aller Kämpfe von allen Charakteren im VS Mode (Gegner-Modus) an. Mit der START-Taste kannst du die Ergebnisse in Prozentzahlen ausgedrückt einsehen.

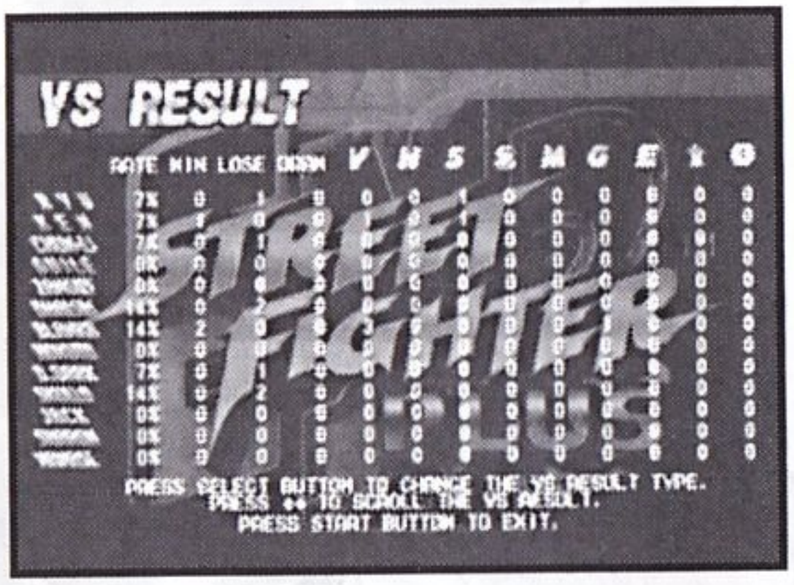
TASTEN-KONFIGURATION

Ändere hier die Tastenbelegung für beide Spieler.

PUNCH X 3 ODER KICK X 3 - Belege eine Steuerung für 3 Schläge oder 3 Tritte gleichzeitig.

EXCEL - Belege eine Steuerung für einen Guard Break Move, der die Abwehrkräfte deines Gegners außer Gefecht setzt.

GUARD BREAK - Lege eine Steuerung für den Guard-Break-Move fest.


VS RESULT
RATE WIN LOSE DRAW V H S S M G E ★ ●
STREET FIGHTER
PRESS SELECT BUTTON TO CHANGE THE VS RESULT TYPE.
PRESS ◆◆ TO SCROLL THE VS RESULT.
PRESS START BUTTON TO EXIT.

RATE	Benutzerrate
WIN	Siege
LOSE	Niederlagen
DRAW	Unentschieden
V	Normal Move-Entscheidung
H	Throw Move-Entscheidung
S	Special Move-Entscheidung
S	Super Combo-Entscheidung
M	Meteor Combo-Entscheidung
G	Guard Break-Entscheidung
E	Excel-Entscheidung
APPLE	Cheese-Entscheidung
CLOCK	Zeit aus

PRACTICE MODE(ÜBUNGS-MODUS)

Übe deine Special Moves und Super Combos im Übungsmodus.

TRAINING OPTION - Drücke während des Trainings die START-Taste und wähle die TRAINING OPTION (Trainingsoption), um ein Menü zu öffnen, das die folgenden Optionen enthält:

PARTNER ACTION -Lege die Aktionen deines Sparringspartners fest.

GUARD - Wähle für deinen Sparringspartner seine Art zu blocken.

DATA DISPLAY - Stelle die Schadensanzeige durch ON/OFF an oder aus.

COMMAND DISPLAY - TStelle die Anzeige für Tastenkombinationen auf ON oder OFF.

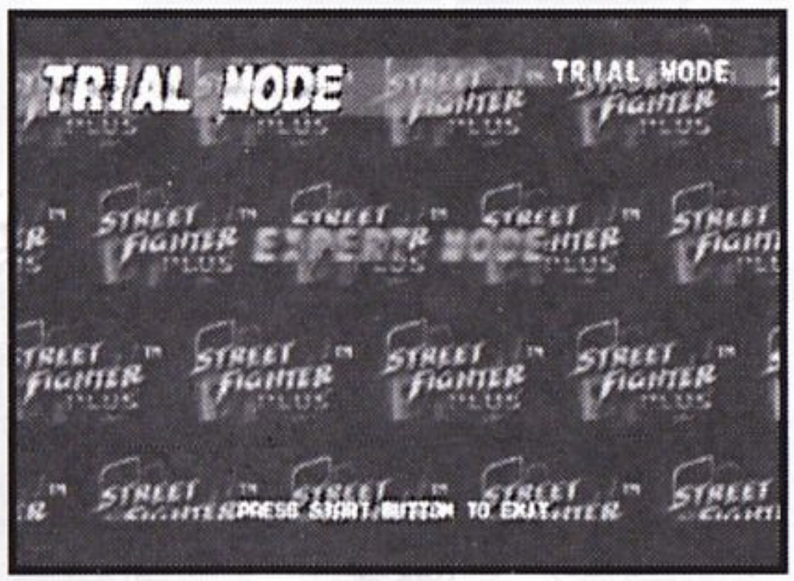
SUPER COMBO GAUGE - Konfiguriere die Super Combo-Anzeige.

SUPER CANCEL LIMIT - Wenn diese Option gewählt wird, kann dieselbe Super Combo aufgehoben werden.

JUGGLING - Mit dieser Option kannst du mehr jonglieren.
REPLAY SETTING - Stelle die Wiederholung auf ON oder OFF.

TRIAL MODE (Erprobungsmodus)

EXPERT - Führe erfolgreiche Combos nach Anweisungen aus. Drücke die START-Taste, um ein PAUSE Menu (Pausenmenü) zu öffnen und benutze MISSION, um eine Combo auszuwählen.

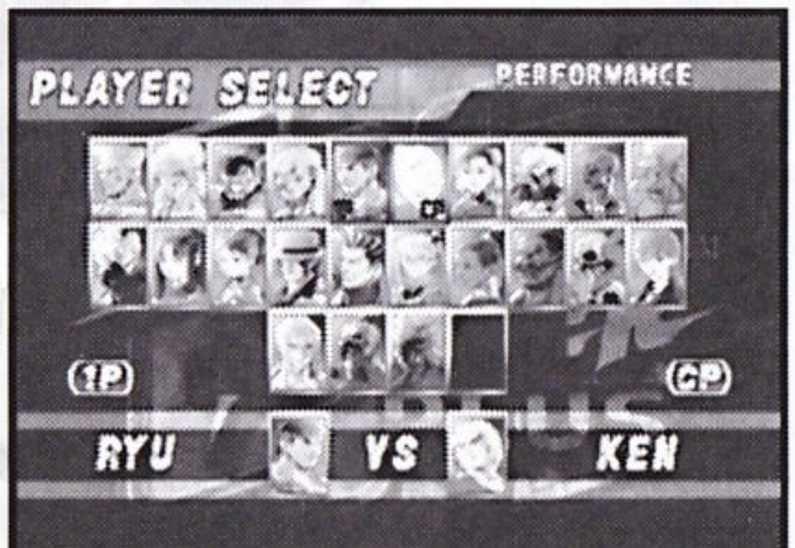


DIRECTOR MODE (REGISSEUR-MODUS)

Nimm den Kampf deines Charakters auf und erschaffe so deinen eigenen Film durch Veränderung der Kameraeinstellungen.

PERFORMANCE - Wähle deinen Charakter und seinen Gegner und mache eine Aufnahme, die du dir dann ansehen kannst. Die maximale Wiedergabezeit für eine Wiederholung sind 25 Sekunden. Du kannst eine Aufnahme vorher beenden, indem du die START-Taste drückst und PERFORMANCE FINISH (Darstellung beenden) wählst. Wähle die PERFORMANCE OPTION (Darstellungs-Option), um die Einstellungen zu verändern. Denke daran, die Wiederholungsdaten zu speichern (erfordert 5 freie Blöcke auf einer MEMORY CARD).

CAMERA EDIT - Hier kannst du die Kameraperspektive deiner Wiederholung einstellen.
Beginne, indem du gespeicherte Wiederholungsdaten von einer MEMORY CARD in Steckplatz 1 lädst. Dann wähle entweder den 'AUTO oder MANUAL mode' (automatischen oder manuellen Modus) und eine Stufe.



AUTO EDIT - Wechsle zwischen mehreren Kameras und schneide den Film.

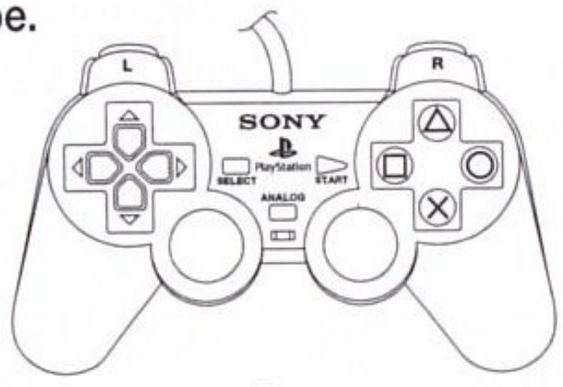
RECORD - Drücke/halte die R1-Taste, um aufzunehmen.
PLAY - Drücke die R2-Taste, um den Film mit der momentanen Kameraeinstellung weiter vorzustellen.
FRAME BY FRAME - Drücke/halte die L2-Taste. Um Einzelbilder aufzunehmen, drücke die R1-Taste, während du die L2-Taste gedrückt hältst. Um Einzelbilder abzuspielen, drücke die R2-Taste, während du die L2-Taste gedrückt hältst.

L1-Taste - (Nur manuelles Schneiden) Wechsle die Kamera-Aufzeichnung.

L2-Taste - (nur automatisches Schneiden) Einzelbild-Zeitlupe.

RICHTUNGSTASTEN - VERÄNDERE DIE KAMERAPERSPEKTIVE.

R2-Taste - Stelle die Wiederholungsfunktion ein oder aus.



START Taste - Pause

SELECT Taste - Restart

R1-Taste - Stelle die Aufnahmefunktion (RECORD) ein oder aus.

R2-Taste - Stelle die Wiederholungsfunktion ein oder aus.

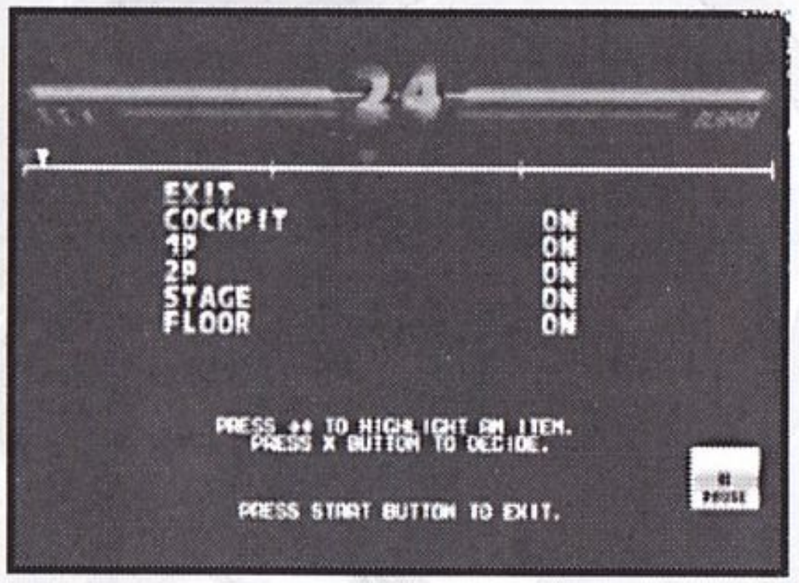
Auto Edit (automatisches Schneiden)	Manual Edit (manuelles Schneiden)
▲ - Verändere die Kameraperspektive.	Zoom in (Vergrößern)
● - Verändere die Kameraperspektive auf Zufallsbasis.	Changes focus point (Ändert den Brennpunkt)
■ - Wechsle auf die Standkamera	Toggle fixed /movable camera (Stand-/bewegliche Kamera)
× - Verändere die Kameraperspektive.	Zoom out//Delete mark (Verkleinern/Markierung löschen)

MANUAL EDIT - Steuere eine Kamera und schneide die Aufnahme.

FIXED/MOVABLE CAMERA - YDu beginnst mit der Standkamera. Nachdem du zur beweglichen Kamera gewechselt hast, kannst du die Kamera-Aufzeichnung ändern, indem du die L1-Taste drückst.
CAMERA TRACES - Während du die bewegliche Kamera benutzt, kannst du die Kamera-Aufzeichnung ändern, indem du die L1-Taste drückst.

FOCUS POINT - Während du den Brennpunkt änderst, kannst du die Kamera mit den Richtungstasten rotieren lassen.
ZOOM IN/OUT - You can zoom the movable camera in and out with the ▲ and × buttons.
MARK - Markiere ein Band, so dass es den Anfang, das Ende und die aktuelle Position zeigt.

PAUSE MENU (Pausenmenü)
COCKPIT - Stelle die Anzeigen auf ON oder OFF.
1P - Stelle den Charakter für Spieler 1 auf ON oder OFF.
2P - Stelle den Charakter für Spieler 2 auf ON oder OFF.
STAGE - Hier können unterschiedliche Stufen angezeigt werden.
FLOOR - Hier können unterschiedliche Ebenen angezeigt werden.



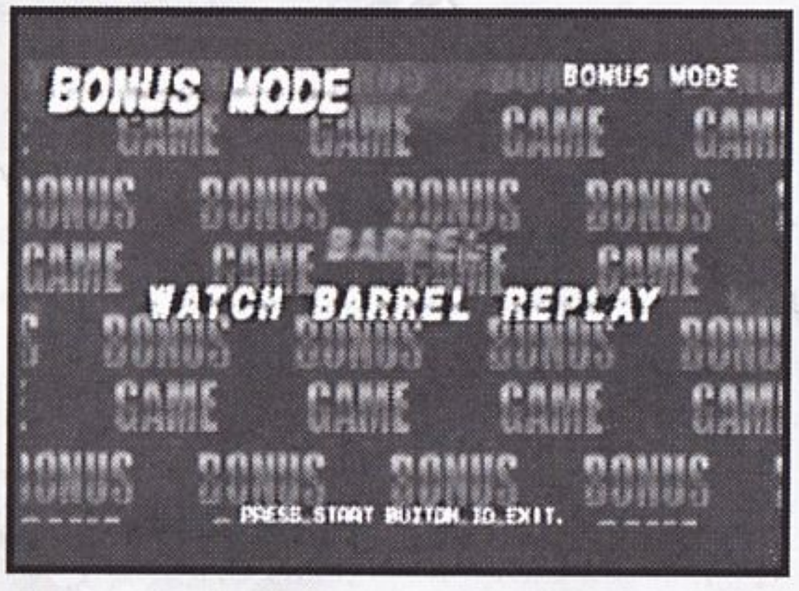
MOVIE COMPLETION - Schneide und montiere einen Film, sooft du möchtest.

WATCH

Sieh dir einen Film, den du geschnitten hast, an.

BONUS Game (Bonus-Spiel)

TARU (BARREL) Zerstöre die Fässer, die eines nach dem anderen erscheinen, um Combo-Bonuspunkte zu erhalten.
Du kannst deine Wiederholungsdaten auch auf einer MEMORY CARD aufnehmen (erfordert 2 freie Blöcke).
REPLAY WATCH - Sieh dir eine Wiederholung an, die auf einer MEMORY CARD gespeichert ist.



CHARAKTERE

Dieser Abschnitt zeigt die Special Moves, Super Combos und Meteor Combos von 23 Kämpfern. Die Richtungstasten gelten für Charaktere, die nach rechts blicken. Kehre die Tasten entsprechend für Charaktere um, die nach links sehen.

ABKÜRZUNGEN

👊+🦵 = Schlag/Tritt
LP/LK = Leichter Schlag/Tritt
MP/MK = Mittlerer Schlag/Tritt
HP/HK = Harter Schlag/Tritt
👊👊👊 = 3 schnelle Schläge
🦵🦵🦵 = 3 schnelle Tritte

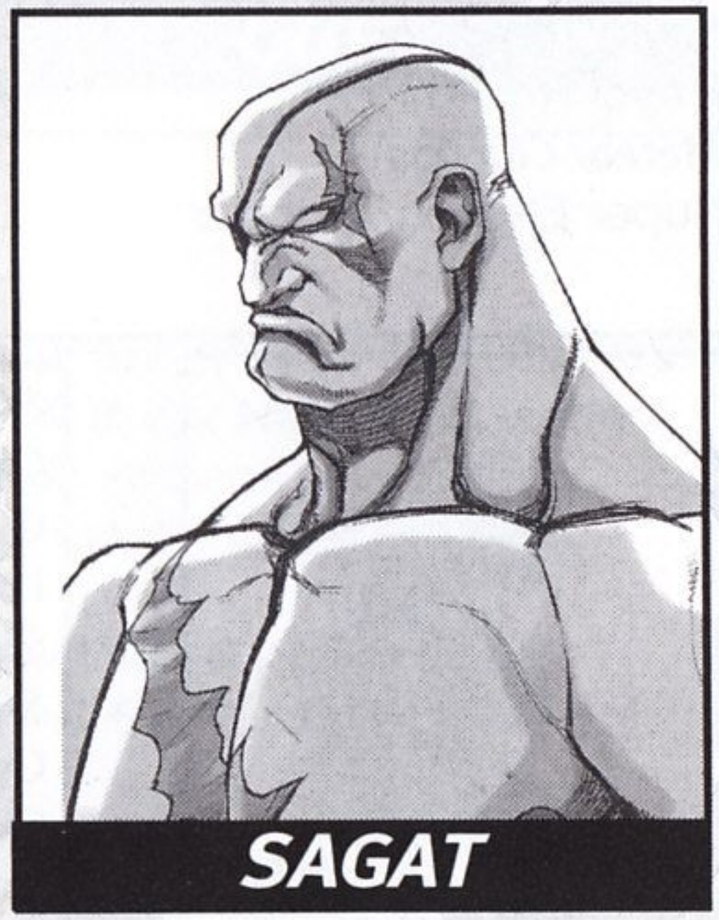
RYU

Special Move	
Fireball	↓↘→+ 👊
Shakunetsu Hadoken	↓←→+👊
Dragon Punch	→↓↘+ 👊
Hurricane Kick	↓↙← (dann) ←+ 🦵
Super Combos	
Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→+ 👊
Shinku Tatsumaki Senpukyaku	↓↙←↓↙←+ 🦵
Meteor Combos	
Shin -Shoryuken	↓↘→↓↘→+ 🦵 🦵 🦵

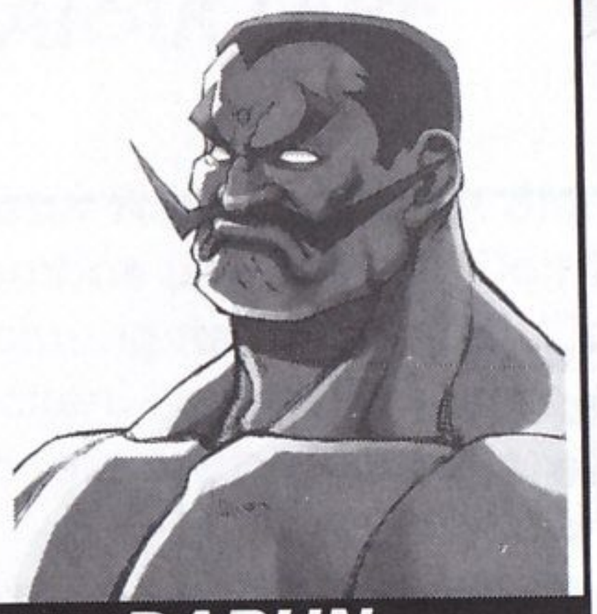
Special Move	
Fireball	↓↘→+ 👊
Dragon Punch	→↓↘+ 👊
Hurricane Kick	↓↙←+ 🦵
Super Combos	
Shoryu-Reppa	↓↘→↓↘+ 👊
Shinryuken	↓↘→↓↘+ 🦵
Shippu Jinraikyaku	↓↙←↓↙←+🦵 (↓↙←+🦵 zum Abbrechen)
Meteor Combos	
Kuzuryu-Reppa	↓↙←↓↙←+ 🦵 🦵 🦵

KEN

Special Move	
Etona	✊✊✊ dann👊
Sciara Del Fuoco	↓↘→+ 👊
Vulcanus	↓↙←+ ✊
Canossa	↓↙←+ 👊
Vesuvio	↓↘→+ ✊ dann→+ ✊ dann→+ 👊
Super Combos	
Bridge of Sigh	↓↘→↓↘→+ ✊
Leaning Tower of Pisa	↓↙←↓↙+ ✊
Achele Land	↓↙←↓↙←+ 👊
Meteor Combos	
Four Scenery	↓↘→↓↘→+ 👊👊👊 (am Gegner)



Special Move	
Tiger Shot	↓↘→+ ✊
Ground Tiger Shot	↓↘→+ 👊
Tiger Blow	→↓↘+ ✊
Tiger Crush	→↓↘+ 👊
Super Combos	
Tiger Cannon	↓↘→↓↘→+ ✊
Ground Tiger Cannon	↓↘→↓↘→+ 👊
Meteor Combos	
Meteor Combo	→↘→↘+ ✊✊✊



DARUN

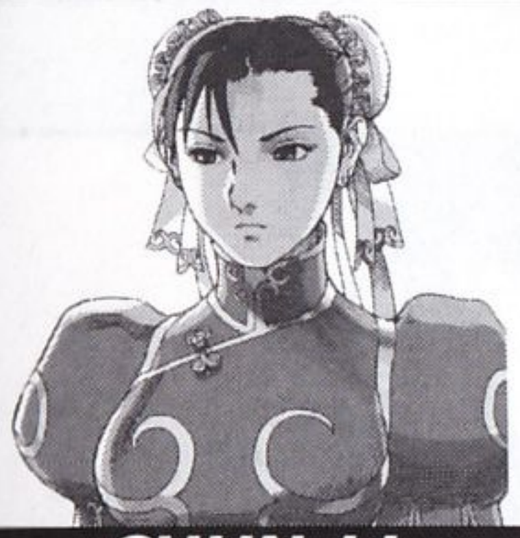
Special Move	
Lariat	↓↘→+ 👊
Ganges DDT	↓↘→+ 🦵
Darun Catch	↓↙←+ 👊
Daikaku	👊👊👊
Brahma Bomb	360°-Drehung + 👊
Indra Bridge	360°-Drehung + 🦵
Super Combos	
Super Indra Bridge	↓↙←↓↙←+ 🦵
Super Darun Bomb	360°-Drehung zweimal + 👊
Meteor Combos	
G.O.D.	360°-Drehung +👊👊👊

Special Move	
Sanrenkon	↓↘→+👊 (dann) →+ 👊)
Tenshokon	→↓↘+ P oder ↑ + 👊 (nach Sanrenkon)
Kasumi Oroshi	↓↙←+ K (dann 🦵)
Gekkyo Botan	←↓↙+ P (dann 👊)
Super Combos	
Yayoi Toukongi	→↘→↘+ 👊
Izayoi Rekkon	↓↘→↓↘→+ 👊
Meteor Combos	
Super Electric Thunder	LPLP → LKHP

NANESE

VEGA

Special Move	
Claw Roll	←(laden)→+ 👊
Claw Dive	↓ (laden)↑+ 🦵 dann 👊
Izuna Drop	↓ (laden)↑+ 🦵 dann↓+ 👊 (am Gegner)
Sky High Claw	↓ (laden)↑+ 👊
Super Combos	
Ground Claw Roll	← (laden)→←→+ 👊
Sky High Illusion	↙ (laden)↘↙↗+ 👊
Scarlet Terror	↙ (laden)→←→+ 🦵
Meteor Combos	
Rolling Izuna Drop	↙ (laden)↘↙↗+ 🦵 dann↓+ 👊 (am Gegner)



CHUN-LI

Special Move	
Hyakuretsu Kyaku	👢 (schnell)
Hiensu	↓↙←+ 👢
Spinning Bird Kick	↓↘→+ 👢
Super Combos	
Senretsukyaku	↓↘→↓↘→+ 👢
Kikosho	↓↘→↓↘→+ 👊
Hazan Tenshokyaku	↓↙←↓↙←+ 👢
Meteor Combos	
Kikosho Goku	↓↘→↓↘→+ 👊👊👊

Special Move	
Sonic Boom	←(laden)→+ 👊
Somersault Kick	↓ (laden)↑+ 👢
Super Combos	
Opening Gambit	← (laden)→←→+ 👊
Double Somersault Kick	↙ (laden)↘↙↗+ 👢
Meteor Combos	
Sonic Boom Typhoon	← (laden)→←→+ 👢👢👢

GUILE

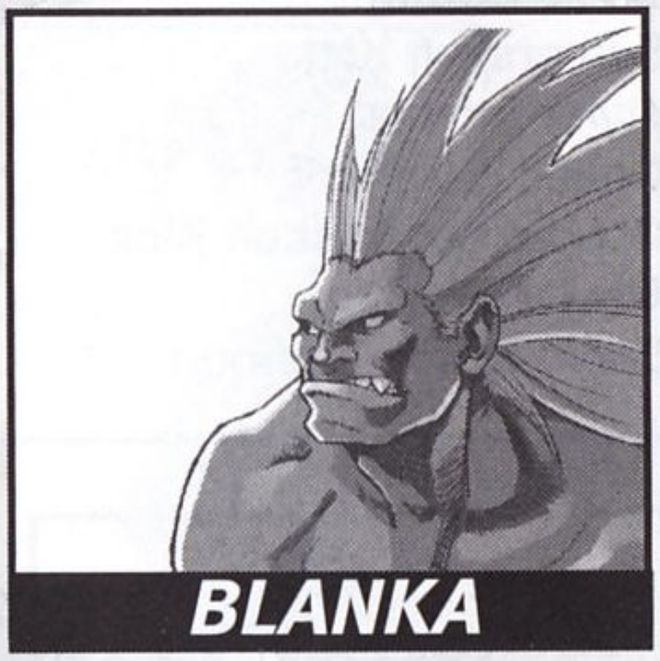
ZANGIEF

Special Move	
Double Lariat	👊👊👊
Quick Double Lariat	👢👢👢
Screw Pile Driver	360°-Drehung + 👊 in der Nähe des Gegners
Atomic Suplex	360°-Drehung + 👢 in der Nähe des Gegners
Russian Suplex	360°-Drehung + 👊 entfernt vom Gegner
Bear Hug	👊 (während Russian Suplex)
Super Combos	
Final Atomic Buster	360°-Drehung zweimal+👊 (am Gegner)
Super Stomping	↓↘→↓↘+ 👢 (↓↙←+ 👢 zum Abbrechen)
Aerial Russian Slam	↓↙←↓↙←+ 👢
Meteor Combos	
Rolling Izuna Drop	360° Drehung zweimal + 👊👊👊 (am Gegner)

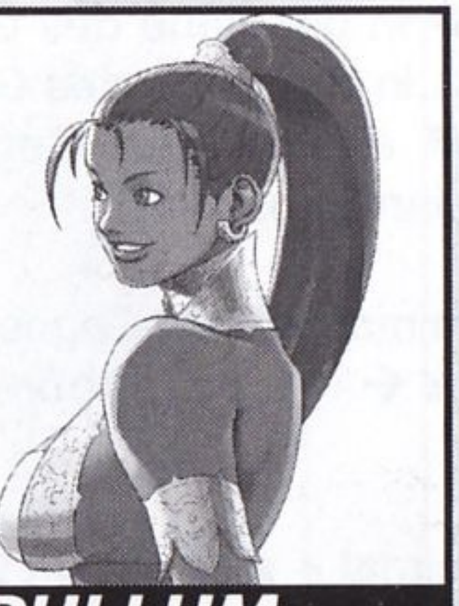
DHALSIM

Special Move	
Yoga Fire	↓↘→+ 👊
Yoga Flame	↓↙←+ 👊
Yoga Blast	↓↙←+ 🦵
Yoga Catch	↓↘→+ 🦵
Yoga Fake	↓↘→+ 🦵🦵🦵
Super Combos	
Yoga Drill Kick	↓↘→↓↘→ + 🦵 (in der Luft)
Yoga Legend	↓↙←↓↙← + 🦵
Meteor Combos	
Yoga Inferno	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊

Special Move	
Electric Thunder	👊(schnell) →
Rolling Attack	←(laden) → + 👊
Vertical Rolling	↓(laden) ↑ + 🦵
Backstep Rolling	←(laden) → + 👊 (🦵 zum Abbrechen)
Super Combos	
Grand Shave Rolling	← (laden)→←→ + 👊
Beast Hurricane	↓↘→↓↘→ + 👊 (in der Luft)
Jungle Beat	← (laden)→←→ + 🦵
Meteor Combos	
Super Electric Thunder	↓↙←↓↙← + 🦵🦵🦵

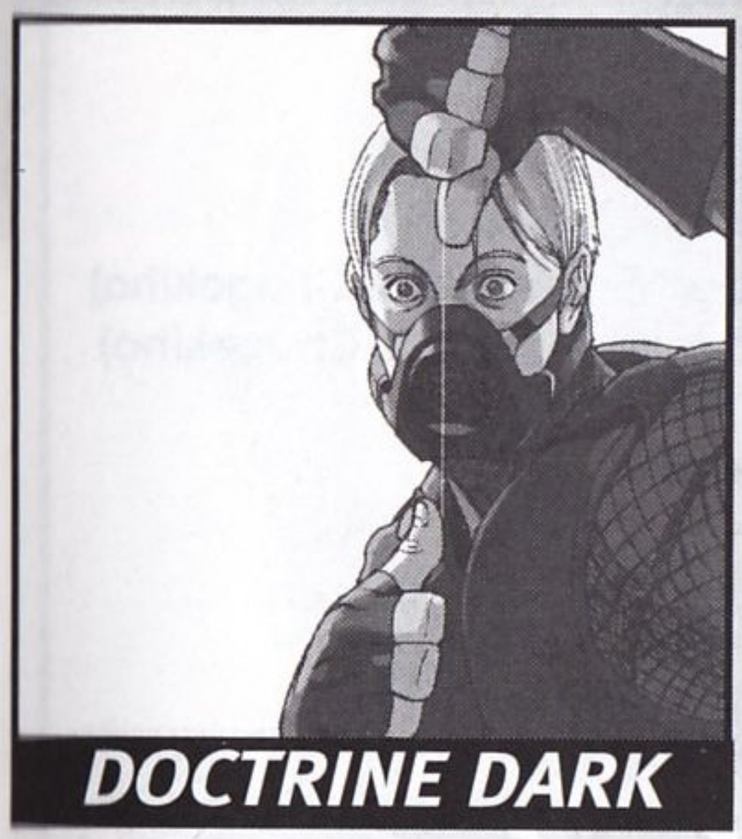


BLANKA



PULLUM

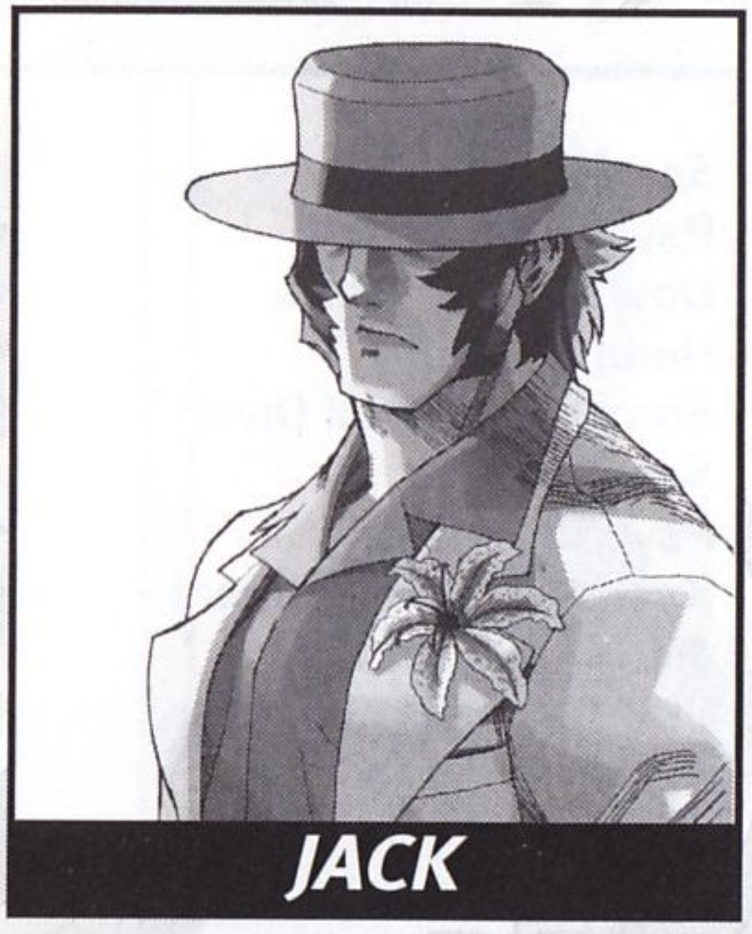
Special Move	
Drill Purrus	↓↘→ + 🦵
Purim Kick	→↓↘+ 🦵
Ten'el Kick	↓↙←+ 🦵
Femina Wind	↓↙←+ 👊 (in der Luft)
Super Combos	
Praec Larum	↓↙←↓↙←+ 🦵
Res Arcana	↓↘→↓↘→ + 🦵
Kind Wind	↓↘→↓↘→ + 👊 (in der Luft)
Meteor Combos	
Guradus Par	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊



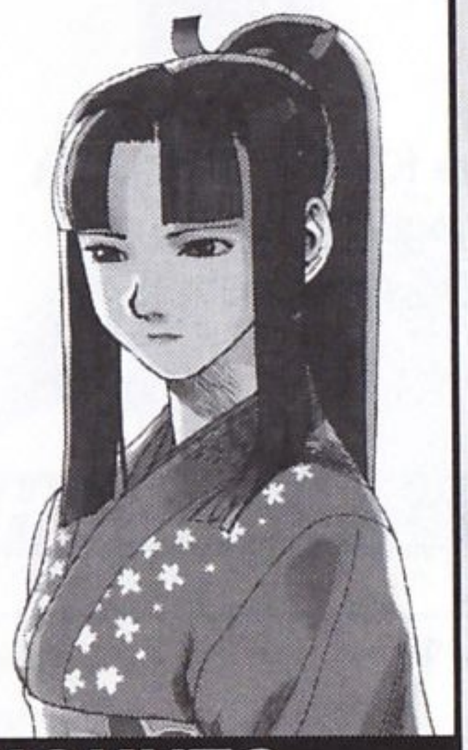
DOCTRINE DARK

Special Move	
Dark Wire	↓↘→ + 👊
Dark Spark	(nach Dark Wire für eine Weile kein Tastendruck möglich)
Dark Hold	← + 👊 nach Dark Wire
Kill Wire	→↓↘ + 👊
EX-Plosive	↓↘→ + 🦵
Super Combos	
Kill Card	↓↘→↓↘ + 👊
Dark Shackle	↓↘→↓↘ + 🦵
EX-Prominence	↓↙←↓↙← + 🦵
Meteor Combos	
Death Trump	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊

Special Move	
Dash Straight	← (laden)→ + 👊
Dash Uppercut	← (laden)→ + 🦵
Faint Dash	↓↙← + 👊
Final Punch	👊👊👊 oder 🦵🦵🦵 (ladbar)
Batting Hero	←↙↓↘→ + 👊
Soccerball Kick	←↙↓↘→ + 🦵
Super Combos	
Homerun Hero	↓↙←↓↙← + 👊
Crazy Jack	← (laden)→←→ + 👊
Raging Buffalo	← (laden)→←→ + 🦵
Grand Slam Smasher	↓↙←↓↙← + 🦵
Meteor Combos	
Homerun King	↓↘→↓↘→ + 🦵🦵🦵



JACK

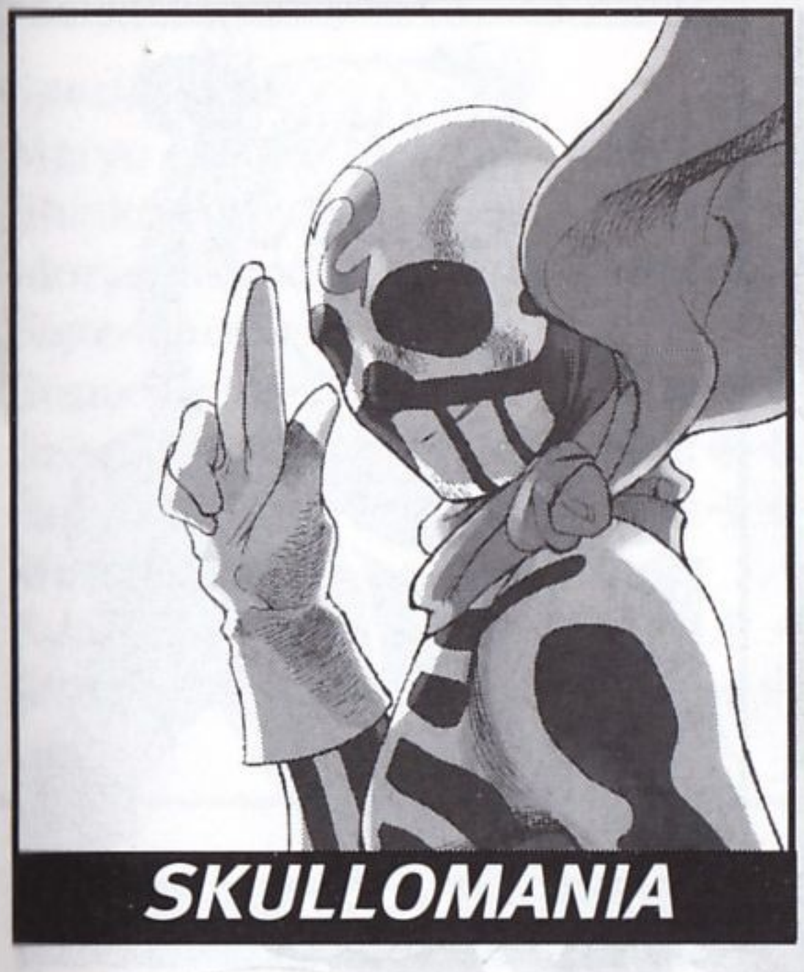


HOKUTO

Special Move	
Chugekiho	↓↘→+ 👊 (dann→+ 👊)
Gokyakuko	←↙↓ +👊
Shinkugeki	↓↙←+ 👊 oder ← + 👊 nach Chugekiho)
Shinkyakugeki	↓↙←+ 🦵 oder ← + 🦵 nach Chugekiho)
Super Combos	
Kireneki	↓↙←↓↙←+ 👊
Kyakuhogi	↓↙←↓↙←+ 🦵
Renshogeki	↓↘→↓↘→+ 👊
Renbu	LP LP → LK HP
Meteor Combos	
Shirase Katana	↓↘→↓↘→+ 🦵🦵🦵

BISON

Special Move	
Psycho Crusher	← (laden)→+ 👊
Double Knee Press	← (laden)→+ 🦵
Head Press	↓ (laden)↑+ 🦵
Somersault Skull Diver	(nach Head Press) + 👊
Super Combos	
Psycho Cannon	← (laden)→←→ + 👊
Knee Press Knightmare	← (laden)→←→ + 🦵
Meteor Combos	
Psycho Break Smasher	← (laden)→←→ + 👊👊👊



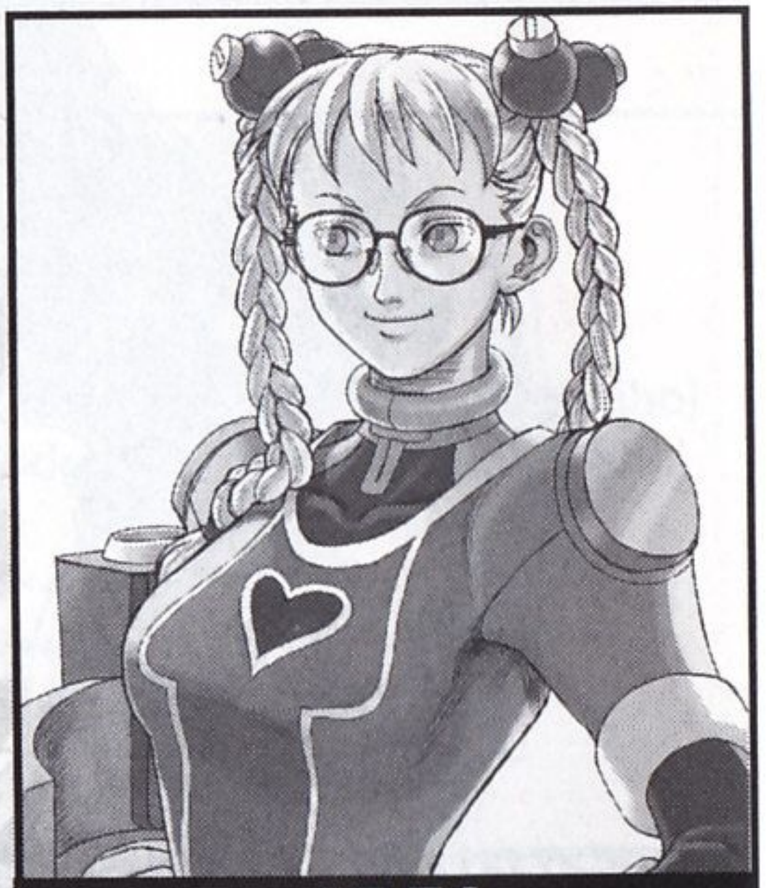
SKULLOMANIA

Special Move	
Skullo Head	→↓↘+ 👊 (dann→+ 👊)
Skullo Crusher	↓↘→+ 👊
Skullo Slider	↓↘→+ 🦵
Skullo Tocachev	←↓↙+ 🦵
Super Combos	
Super Skullo Crusher	↓↘→↓↘→+ 👊
Super Skullo Slider	↓↘→↓↘→+ 🦵
New Skullo Dream	LP LP → LK HP
Skullo Energy	↓↙←↓↙← + 🦵
Skullo Ball	↓↙←↓↙← + 👊
Meteor Combos	
Death Trap	↓↙←↓↙←+ 🦵🦵🦵

Special Move	
Half Moon Kick	↓↙←+ 🦵
Prisoner Scissors	↓+ K (nach Half Moon Kick)
Gale Hammer Punch	↓↘→+ 👊 (dann)→+ 👊
Bermuda Symphony	→↓↘+ 🦵
Super Combos	
Shuffle Combination	↓↙←↓↙←+ 👊
Load	↓↘→↓↘→ + 👊
Hell Fire	↓↘→↓↘→ + 👊 (nach Road)
Sharon Special	↓↘→↓↘→ + 👊 (↓↙← + 🦵 zum Abbrechen)
Meteor Combos	
Assault Rifle	↓↘→↓↘→ + 👊👊👊

SHARON

Special Move	
Humming Rush	↓↘→+ 👊
Jackson Kick	↓↘→+ 🦵
Pop-up Knee	→+ LK dann ↓↘→+ 🦵
Partition Break	→+ MK dann ↓↘→+ 🦵
Pull Down Heel	→+ HK dann ↓↘→+ 🦵
Upload	👊👊👊 (loslassen um zu beenden)
Download	↓+ 👊👊👊 (loslassen um zu beenden)
Super Combos	
Great Cancer	↓↘→↓↘→+ 👊
Five Star Raid	↓↘→↓↘→+ 🦵
Meteor Combos	
Final Cancer	←↙↓←↙↓+ 👊👊👊



AREA

?

GEHEIMER

CHARAKTER

GARUDA

Special Move	
Kizan	→↓↘+ 👊
Goga	←↙↓↘→+ 🦵
Raiga	→↓↓→+ 🦵
Jazan	←↓↙+ 🦵
Super Combos	
Kienbu	↓↙←↓↙←+ 👊
Kiensho	↓↘→↓↘→+ 👊
Sokondan	↓↙←↓↙←+ 🦵
Meteor Combos	
Kyojin Senshu	↓↙←↓↙←+ 🦵🦵🦵 (dann) ↓↘→↓↘→+ 🦵 oder ↓↙←↓↙←+ 👊

Special Move	
Maryu Rekko	→↓↘+ 👊
Shinko Hatsudo	↓↘→+ 👊
Moryo Rasen	↓↙←+ 🦵 (dann)←+ 🦵
Super Combos	
Super Shinko Hatudou	↓↘→↓↘→+ 👊 (in der Luft)
Sairo Kyoshu	↓↙←↓↙←+ 👊
Garyu Meshu	↓↘→↓↘→+ 🦵 (in der Luft)
Meteor Combos	
Kyoja Renbu	LP LP → LK HP
Shoki Hatsudou	↓↘→↓↘→+ 👊👊👊

?

GEHEIMER

CHARAKTER

KAIRI

?

GEHEIMER

CHARAKTER

SHADOW GEIST

Special Move	
Death Crusher	↓↘→+ 👊
Death Break	↓↘→+ 🦵
Death Breath	←↓↙+ 🦵
Death Sword Kick	↓↘→+ 🦵 (in der Luft)
Death Somersault	↓↙←+ 🦵 (in der Luft)
Super Combos	
Super Death Crusher	↓↘→↓↘→+ 🦵
Death Government	↓↘→↓↘→+ 👊
Death Dream	LP LP → LK HP
Death Dream Air	360°-Drehung zweimal +👊 (in der Luft)
Death Energy	↓↙←↓↙←+ 🦵
Meteor Combos	
Super Death Energy	↓↙←↓↙←+ 👊👊👊

PRODUKT SERVICE

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Von Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr stehen Ihnen unter der Telefonnummer: 01905-897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und werden versuchen, Ihnen bei eventuellen Spielproblemen weiterzuhelfen. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse **http://www..vid.de oder http://www.setupcs.de** unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CDs/GDs

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Module, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Vergessen Sie bitte nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD(s) oder GD(s) schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Produktservice

Borselstr. 16 C

22765 Hamburg

NOTIZEN

NOTIZEN

Customer Service Numbers

• Australia 1902 262 662

Calls charged at $1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0900 970 111

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 516 406

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 0803 843 843

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 167 520 523

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 574 817

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2447

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 587 610 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., 1999. All Rights Reserved.
Published 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

SLES-02598

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

502858 7083228